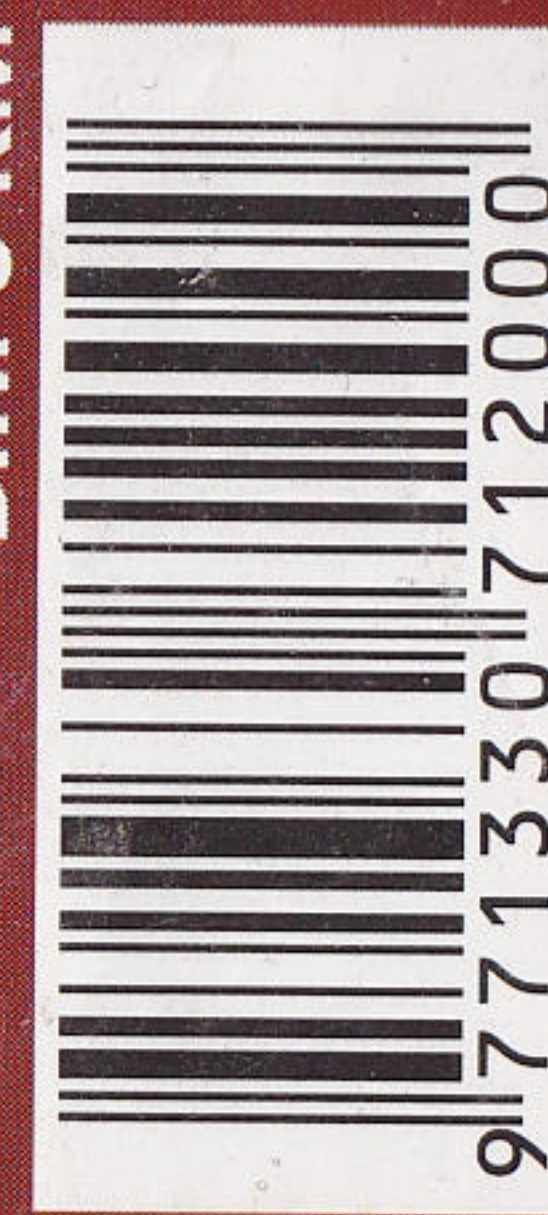


HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 39 • SRPANJ/KOLOVOZ 1998.

BiH: 8 KM



www.hacker.hr

31,90^{kn}

REZULTATI VELIKE NAGRADNE IGRE
Tko je osvojio nabrijani P2? Možda baš TI!

Incoming

X:COM: Interceptor

Quake 2 The Reckoning

Temujin

TEMA BROJA

Conflict: Freespace

Wing Commander je popušio!

Special Report

C&C 2: TIBERIAN SUN

Sve što trebate znati o nastavku
najprodavanijeg RTS-a

O OVOM SE PRIČA

Kako će DVD filmovi promijeniti
shvaćanje interaktivne zabave

'ALO, 'ALO

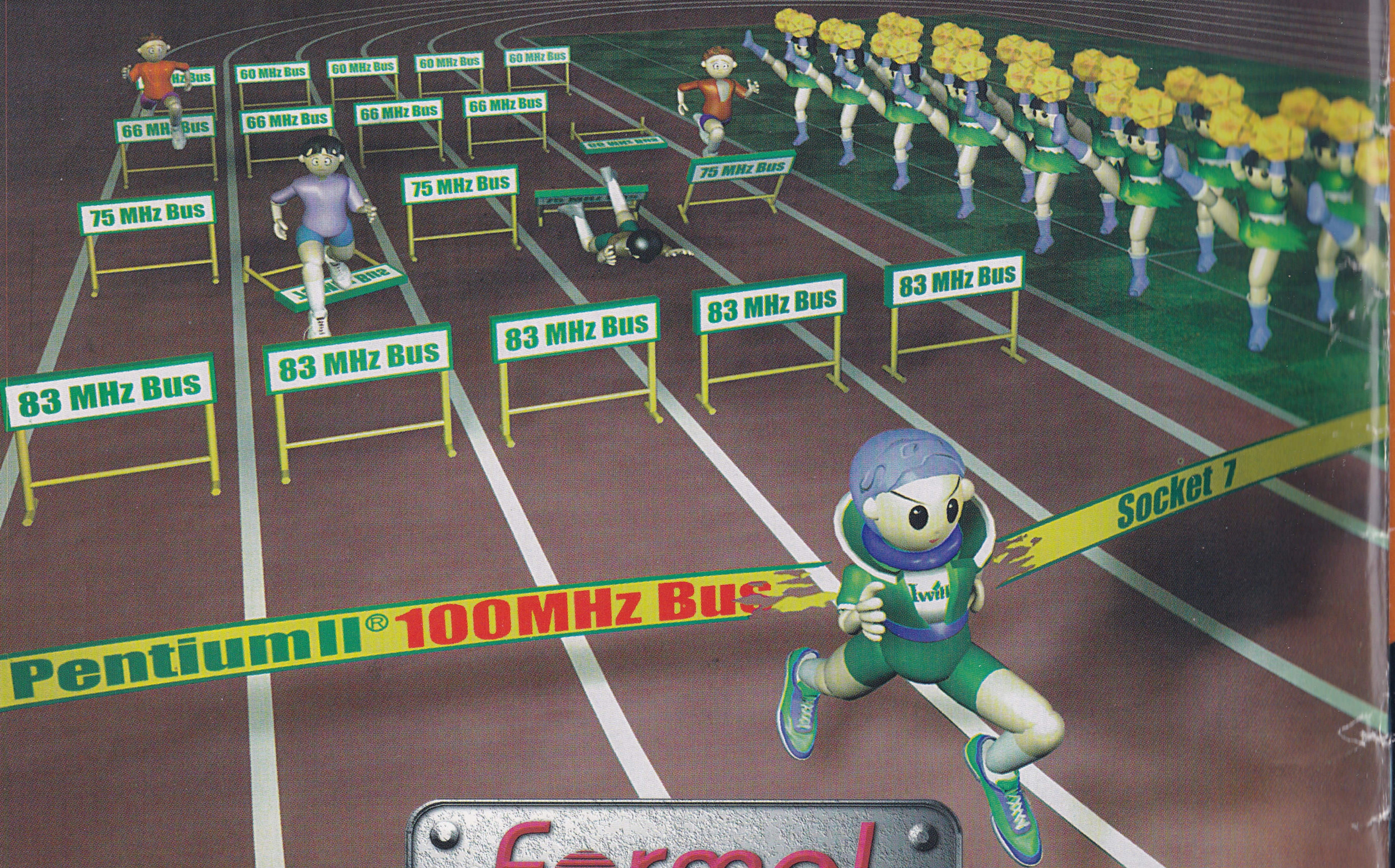
Team 17

Šaljivci iz Team 17 pišu
za čitatelje Hackera!





Iwill make things happen



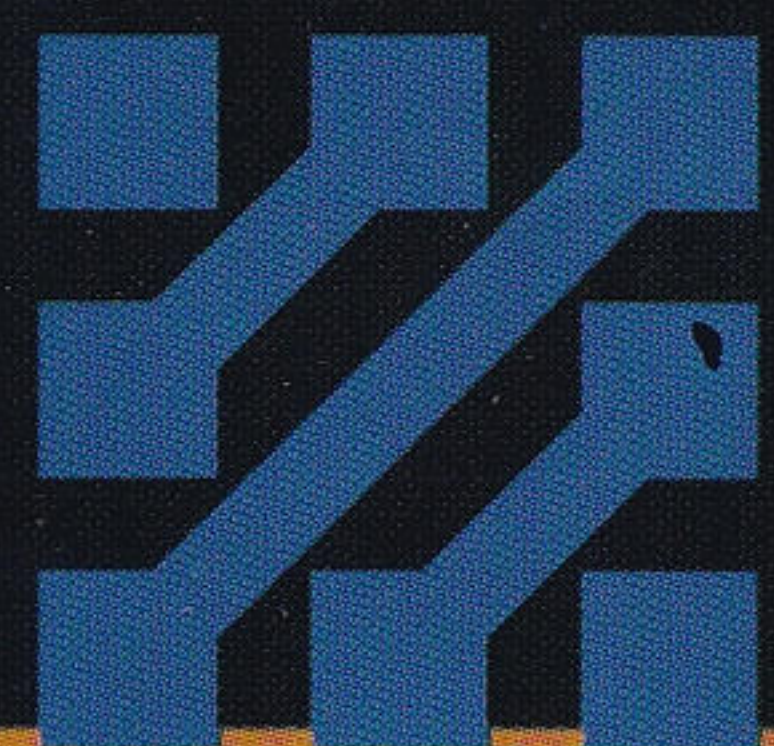
Formel

Zvečajska 5, 10000 Zagreb, Hrvatska

Tel. 01/340-353, 340-937, Fax: 01/315-349

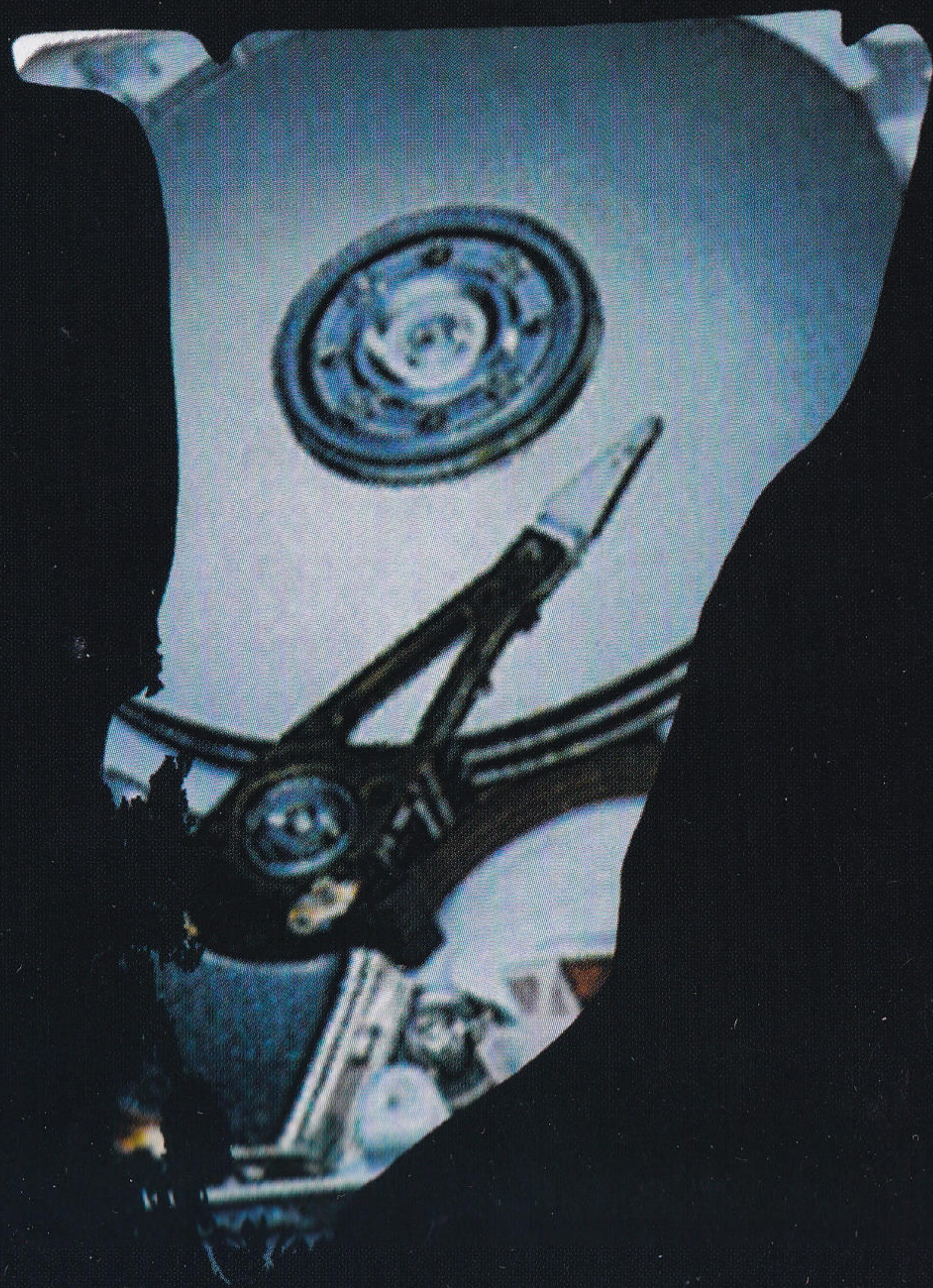
www.formel.hr

Jedini autorizirani distributer



Western Digital

**Put your life
on it**



posjetite nas na WWW strani
<http://www.autronic.open.hr>

najniže cijene!

službeni distributer za Hrvatsku



autronic
c o m p u t e r s

10000 Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel: 01/ 61 71 044, fax 01/ 61 71 574, e-mail: autronic@open.hr

znate li se koristiti racunalom?

gledajte nas na:

HRT

HRT 1, HRT2, HRT3



Otvorena televizija - Zagreb
68 kanal UHF
31 kanal UHF
45 kanal UHF



Televizija Marjan - Split
31 kanal UHF



Slavonska televizija - Osijek
60 kanal UHF
31 kanal UHF
45 kanal UHF



Zadarska televizija - Zadar
43 kanal UHF



Televizija Čakovec - Čakovec
50 kanal UHF



TV Nova - Pula
40 kanal UHF
63 kanal UHF

slušajte nas na:

Bjelovarsko-bilogorski radio 100,1 MHz
Gradski radio 99,1 MHz
Gradski radio 02,2, 96,5 MHz
Hrvatski katolički radio 107,9 MHz,
104,1 MHz, 103,9 MHz, 103,5 MHz,
106,7 MHz, 95,5 MHz, 91,3 MHz,
104,9 MHz, 98,6 MHz
Hrvatski radio Dubrovnik 105 MHz,
105,9 MHz, 97,2 MHz, 101,1 MHz,
103,8 MHz, 88,2 MHz, 103,7 MHz,
106,2 MHz
Hrvatski radio Otočac, 107,6 MHz,
Hrvatski radio Valpovo, 89,0 MHz,
Hrvatski radio Županja, 97,5 MHz,
Krugovalni radio, 93,1 MHz,
Radio 057, 91 MHz,
Radio Biokovo, 105 MHz, 98,5 MHz,
Radio BnM, 94 MHz,
Radio Cibona, 93,6 MHz, 104,5 MHz,
Radio DJ Crikvenica, 98,8 MHz,
Radio Dalmacija, 87,8 MHz, 96,8 MHz,
106,9 MHz, 107,3 MHz,
Radio Donji Miholjac, 92,3 MHz,

Radio Drava, 92,5 MHz,
Radio Kaj, 97,2 MHz,
Radio Kaštel, 88,2 MHz,
Radio KL, 104,1 MHz,
Radio Labin, 93,2 MHz, 95 MHz,
Radio Libertas, 96,9 MHz,
Radio Novska, 88,3 MHz,
Radio Opatija, 96,5 MHz,
Radio Otok, 90,9 MHz,
Radio Sisak, 89,4 MHz,
Radio Vrbovec, 94,5 MHz,
RKC, 91,7 MHz,
RVG, 94,9 MHz,
Županijski radio Šibenik, 88,6 MHz,
100,7 MHz, 104,9 MHz,
Radio Slunj, 102,4 MHz,
Radio Marjan, 107,4 MHz,
Radio Hvar, 94,7 MHz, 95,4 MHz,
Radio Rijeka, 104,7 MHz, 100,3 MHz,
95,1 MHz, 102,7 MHz,
Radio Daruvar, 91,5 MHz,
Županijski radio Gospić, 97,1 MHz, 105,7 MHz

**UKLJUČEN
PRIRUČNIK
I CERTIFIKAT O AUTENTIČNOSTI**

Word 298,90 kn

Excel 298,90 kn

Internet 298,90 kn

Windows 95 298,90 kn

potražite nas na
prodajnim mjestima:

Bjelovar: Narodne Novine, Preradovića 3
Čakovec: Domina M, Trg Republike 6
Čazma: Anić d.o.o. Trg Cazmanskog Kaptola 2
Dubrovnik: Videoteka Palčica, M. Marulića 27
Đakovo: Texpert, J. Runjanina 59
Dugo Selo: Videoteka Martin, Gorička 17
Imotski: Knjižara "Tin Ujević", P. Vujičića 1
Jastrebarsko: Fifa, Braće Kazić 30
Kalinovac: Brkcom d.o.o. S. Radića 9
Karlovac:
Comel d.o.o. M. Vrhovca 5
Fima centar, P. Zrinskog 3
Matulji: Videoteka Mad, Cara Emina 2
Opatija: Videoteka Mad, Radnička 2
Osijek:
Arabeska d.o.o. Đakovština 2
Timarex d.o.o. Europska avenija 6
Požega: Mislav d.o.o. Čehovska 8
Pula: Castropola, Zagrebačka 14
Rab: Riva papirnica, Trg M. Arba 5
Rijeka: Videoteka Mad, M. Krleža 13
Slatina: Videoteka Movie, V. Nazora 24
Slavonski Brod:
Videoteka Lui B.P. Pavlinovića 59
Mislav d.o.o. Trg Pobjede 12
Sv. Nedelja: Ivex, Stilićeva 8
Šibenik: Gambi d.o.o. Bilice, Novo naselje bb
Vrbovec: Spona PCS, Zagrebačka 95
Zagreb:
Brain Computer d.o.o. Kruge 39
Videoteka Dim, Miroševačka c. 163 • Štefanovec
159 • Tržni centar Dubrava
Videoteka Dumbo, Kopernikova 3 • Radauše 11
• Braće Domany 6
Videoteka King, Grškovića 4 • I. Šibla 20 •
Avenija Dubrava 256G
Knjižara "Ljevak", Trg Bana J. Jelačića 17
Knjižara Pandžić, Ivaničgradska 58
Videoteka Leko, Svetice 23
Narodne Novine, Jurišićeva 1
Niko Film Video, Braće Domany 2
Panar d.o.o. Importane centar
Perpetuum, Zadravnika 28
Proximus promet, Ul. Grada Vukovara 74
Školska Knjiga, Masarykova 28
Tandem računala d.d. Argentinska 4
Tehnička Knjiga naklada d.o.o. Kačićeva 26
Zagrebačka Birooprema, Trg p. preradovića 3
Foto studio "Borna", Argentinska 2



Cijena kompleta
(8 video kasete)

997,96 kn **3 rate!**

uplatom 2 kompleta
poklon iznenađenje

**Nova dimenzija
uspjeha**

Audio Vizualna metoda učenja. Word, Excel, Internet, Windows.

VHS PAL COLOR

SINKRONIZIRANO NA HRVATSKI

čitajte o nama:

arena

Večernji list

SLOBODNA DALMACIJA

ASTRO magazin

MAKSI

PCCHIP

BUG

ok!

STUDIO

COMPUTER WORLD HRVATSKA

Auto klub

GLOBUS

VJESNIK

internet MONITOR

Moj Zagreb

PLAYBOY

PROFIT HACKER

WIN.INI

nazovite nas na:

0 800 303 303

BESPLATNI
TELEFON

pišite nam:

POLY BROS. film

J. Lončara 3, 10090 Zagreb

e-mail: poly-bros-film@zg.tel.hr

http://www.poly.hr

tel./fax: 01/3794 031

žiro račun: 30106-603-34436

NAGRADNA IGRA

TRAŽIMO AGENTE ZA PRODAJU

Narudžbenica

Kojom neopozivo naručujem: ☐ komplet kom (cijena 997,96 kn)
☐ Word kom, Excel kom, Internet kom, Windows 95 kom (cijena 298,90 kn)

Koje ću platiti:

☐ Uplatom na žiro račun: 30106 - 603 - 34436, ☐ Pouzećem, ☐ Čekovima građana
☐ Karticom: ☐ American Express, ☐ Diners, ☐ Euro-Master, ☐ Visa, ☐ Olymp

Broj kartice

Vrijedi do

Potpis

Broj autorizacije

Popunjava PBF.

Robu ću preuzeti:

☐ Osobno
☐ Dostava poštom

Naručitelj:

Adresa:

tel/fax:

Žig i potpis

MB/JMBG

Training Alliance Member

Windows Academy



MacAcademy

Autodesk

Microsoft

Microsoft Certified Solution Provider

INFOCENTAR

Nema panike prilikom pada sistema



već od 820 kn*

Ovlašteni partneri:

ANALOGBIT, Zagreb, 01/3776-562
ZAGRIA, Zagreb, 01/3861-840
ZOLA, Zagreb, 01/395-153

SENSO, Zagreb, 01/6119-506
ARIES, Zagreb, 01/2336-535
PENTAGRAM - ECOM, Zagreb, 01/534-707
TESERAK, Zagreb, 01/2395-710
DEUS RAČUNALA, Zagreb, 01/4553-615

Distribucija:
Microline, Zagreb, fax: 323-230

Vaš se sistem srušio i svi vaši pokušaji da spasite podatke su uzaludni?

Ipak je umirujuće znati da ste "osigurani" za takav slučaj. IOMEGA Zip - odlično "osiguranje" za vaše podatke. Svaka disketa, veličine samo 10 cm, sprema 70 puta više podataka od standardne diskete. Pomoću jednostavnog Drag-and-Drop programa optimirate baratanje vašim datotekama. Velika brzina Zip-a omogućava brz pristup podacima tako da kopiranje podataka sa diskete na hard disk postaje prošlost.



*Preporučena cijena Zip uređaja uključivo PDV

velika nagradna igra

Evo, došli smo do kraja velike nagradne igre Hackera. Izvlačenje prvih 15 nagrada mogli ste pratiti na Radiju 101, u utorak, 14.07. u 11 sati, dok je ostale nagrade, kao i obično, izvukla naša redakcijska Ankica. Provjerite da li ste dobitnik, te ako jeste, nagrade možete podići nakon 20.08. ili će vam biti poslane poštom.

Ugodne ljetne praznike, uz Hacker i najnovije igre, želi vam redakcija!

1

Pentium II računalopremljeno Voodoo 2 karticom
Melcomp - Varaždin

NEDŽAD HOTA, Zagreb



2

Philips 15" monitor
Pentagram

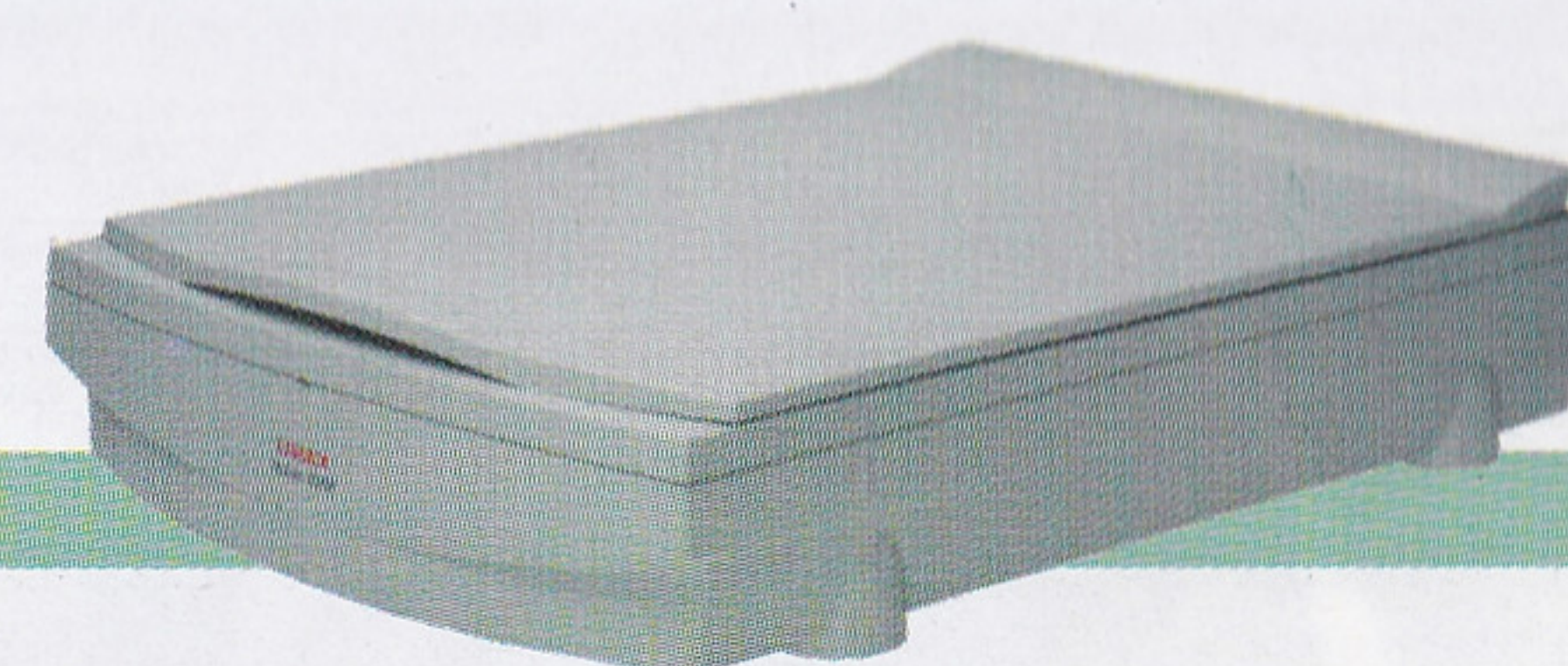
ANTE MUSLIN, Split



3

Umax Astra 610 p A4 scanner
HSM informatika

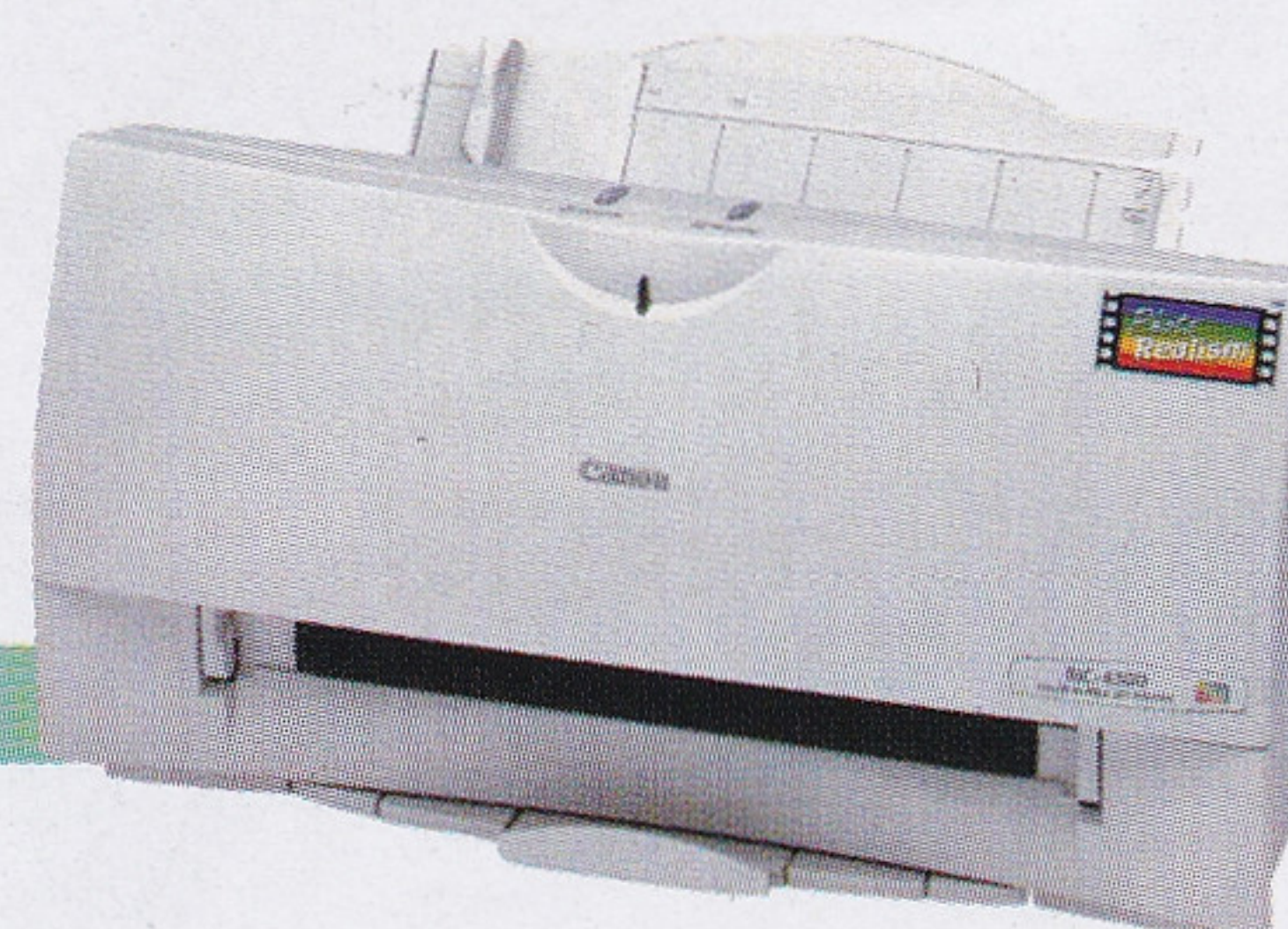
MILJENKO ŠUPERAK, Dubrovnik



4

Ink jet pišač Cannon
KSU Company

KRISTIJAN GRGAC, Đurđevac



5

Sony glazbena linija
Studio 19

IVICA BANEK, Zagreb



6

Dolby stereo sustav
Studio 19

GIRDANO MICHELLI, Pakrac



7

Mountain bike
Marko Projekt

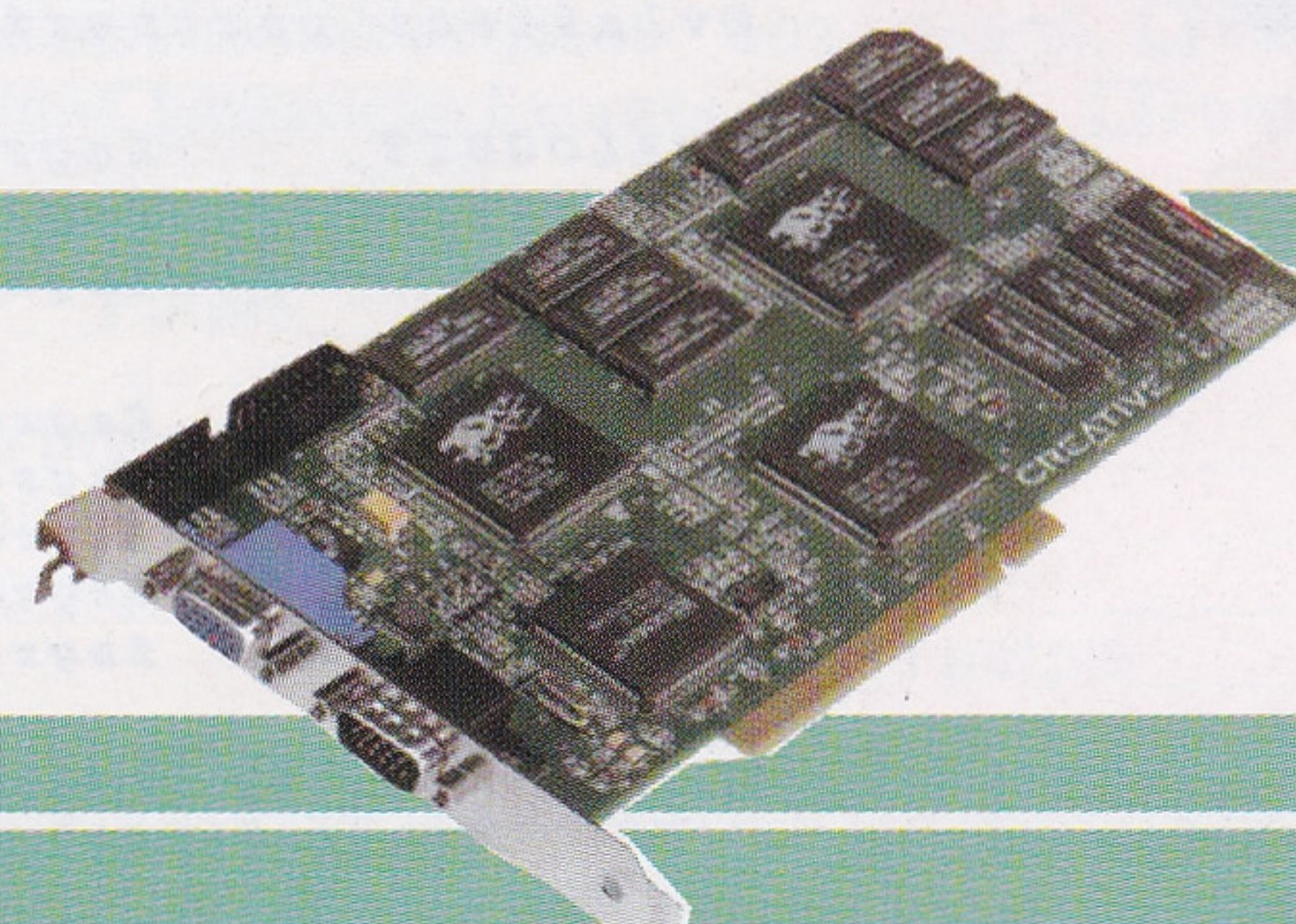
DANKO SLIVČEVIĆ, Split



8

Diamond Monster Voodoo 2 kartica
Artes

LUKA SAPUNAR, Split



9 10

Diamond Monster Voodoo kartica
Artes

PETER BROZ, Pula
MIRAN HAREŠIĆ, Split

11

Headgear kaciga

Polaris

ZVONKO MIHELIĆ, Zagreb

12

Genius Joystick F21

Microline

KRUNOSLAV ZLOMISLIĆ, Sl. Brod

13

Genius Joystick F22

Microline

ŽELJKO FABIJANIĆ, Rijeka

14 15

Genius Sound Maker 3DX Surround zvučna kartica

Microline

NIKOLA CALJUGA, Varaždin**TOMISLAV STRINIĆ, Split**

16 17

Genius zvučnici

Microline

NIKOLA CALJUGA, Varaždin**TOMISLAV STRINIĆ, Split**

18 - 21

Genius mikrofoni

Microline

Vedran Harapin, Zagreb**Saša Đugum, Ploče****Vedran Zlatar, Umag****Marko Pražić, Gospić**

22

Joystick Squadron Commander

Satelit

Alen Šimić, Umag

23

Analogni kontroler za PSX konzolu

Studio 19

Vice Cotić, Vrgorac

24 - 29

Acces 97

Znak

Hrvoje Vuk, Cernik**Excel 97**

Znak

Dorotea Dudaš, Osijek**MS Internet explorer 4**

Znak

Zlatko Bočkaj, Čakovec**Netscape Communicator**

Znak

Marijo Ožić, Opuzen**Outlook 97**

Znak

Kristijan Pamić, Sv. Petar u šumi**Word 97**

Znak

Kristijan Sočev, Zagreb**FIFA 98 PC****Adam Koruga, Bjelovar****NBA 98 PC****Danijel Fogec, Beretincec****Quake 2 PC****Tomislav Tomašević, Brestovac****F-22 Raptor PC****Denis Bauer, Rijeka****Anastasia PC****Goran Tonković, Zagreb****Longbow 2 PC****Shane Aye, Split****Battlezone PC****Teo Banacin, K. Sućurac****Dark Reign: Rise of the****Igor Njegovanović, Požega****Shadowhand PC****Nenad Karlovčec, Sv. Martin na Muri****Hexen 2: Portal of Praveus PC****Jurica Mikulčić, Var. toplice****Interstate 76: Nitro Riders PC****Vedran Vlah, Kastav****Shangai: Dynasty PC****Denis Novosel, Slavonski Brod****Addiction Pinball PC****Davor Ivaniš, Sisak****Nightmare Creatures PC****Tomislav Čipčić, Šibenik****Pitfall 3D PSX****Luka Solenički, Samobor****Podloške za miševe**

Igor Marković, Nova Kapela
Bojan Bačić, Karlobag
Branko Hero, Rijeka
Tatjana Radinović, I. Graberje
Mladen Beljo, Vinkovci.
Edo Modun, Split
Dolenec Maja, Zagreb
Matija Španić, Bjelovar
Vjekoslav Petrović, Belišće
Grga Komadina, Rijeka

Kutije za CD-ove

Marko Kudara, Zagreb
Vedrana Belužić, Zagreb
Goran Miljković, Split
Luka Žuljević, Pula
Tomislav Boc, Marija Bistrica
Matija Knez, Zagreb
Vicko Hazdovac, Mokošica
Marko Krnjaić, Sisak
Miroslav Vlašić, Zagreb
Kristijan Petek, Krapinske Toplice

Miševi

Nenad Nemec, Mursko Središće
Marko Golubić, Pula
Nikola Kljajo, Zagreb
Mirko Fontanti, Opatija
Klaudio Brala, Posedarje
Silvio Pintarić, Nedelišće
Franjo Skočec, Velika Gorica
Zoran Šolaja, Osijek
Eugen Pries, Gvozd
Davor Benac, Rijeka

Enciklopedija igara

Siniša Gotovina, Pula
Krešo Pintek, Varaždin
Danijel Gračan, Đurdevac
Andrea Vukelić, Rijeka
Marko Krebčir, Požega
Mihovil Stalić, Vinkovci
Davor Rašeta, Zagreb
Marko Ostojčić, D. Andrijević
Vladimir Lukić, Koška
Davor Filipan, Zagreb

Alps tipkovnice

Boris Vrabec, Zagreb
Siniša Podolnjak, Volder
Zoran Šimić, Trogir
Saša Juras, Šibenik
Marijan Šnajdar, Delnice
Marko Milovac, Zagreb
Ivan Filipović, Daruvar
Toni Staničić, Baška Voda
Nikola Leder, Velika Gorica
Prlić Dragan, Slatina

Polugodišnja pretplata na Hacker

Darko Sokolović, Nova Rača
Tomislav Prpić, Rijeka
Mišo Mioč, Sinj
Alan Jelić, Lekenik
Goran Vidas, Moravice

Godišnja pretplata na Hacker

Duje Koralet, Supetar
Tomislav Kraš, Zagreb
Martin Čolak, Zaprrešić
Slaven Gjurović, Velika Gorica
Kruno Bonačić, Dubrovnik

Stalci za CD-ove

Teo Valić, Zagreb
Darko Bosak, Pula
Borislav Bijelić, Sisak
Mario Lovrić, Karlovac
Marko Ovčariček, Zagreb
Luka Puklavec, Karlovac
Dejan Bešir, Vinkovci
Luka di Capua, Pula
Miroslav Šimunić, Kutina
Ivan Marković, Beli Manastir

Tko su dobitnici Hacker majica, kapa, video kasete, postera, mjesečnih članarina u kompjutorskim klubovima... pročitajte u sljedećem broju Hackera!



Southpeak Interactive u suradnji s časopisom **Hacker** vam pruža jedinstvenu priliku: 400 novih pretplatnika, koji se pretplate na časopis nakon izlaska ovog broja, dobivaju na poklon ekskluzivni multimedijalni demo CD igre **Dark Side of the Moon**

Ovo može samo Hacker!

SENZACIONALNO

400 CD-a
za **400**



novih pretplatnika

Uskoro
HACKER PLUS
2. broj

Svi naši pretplatnici dobivaju
novi broj Hacker Plusa

BESPLATNO!

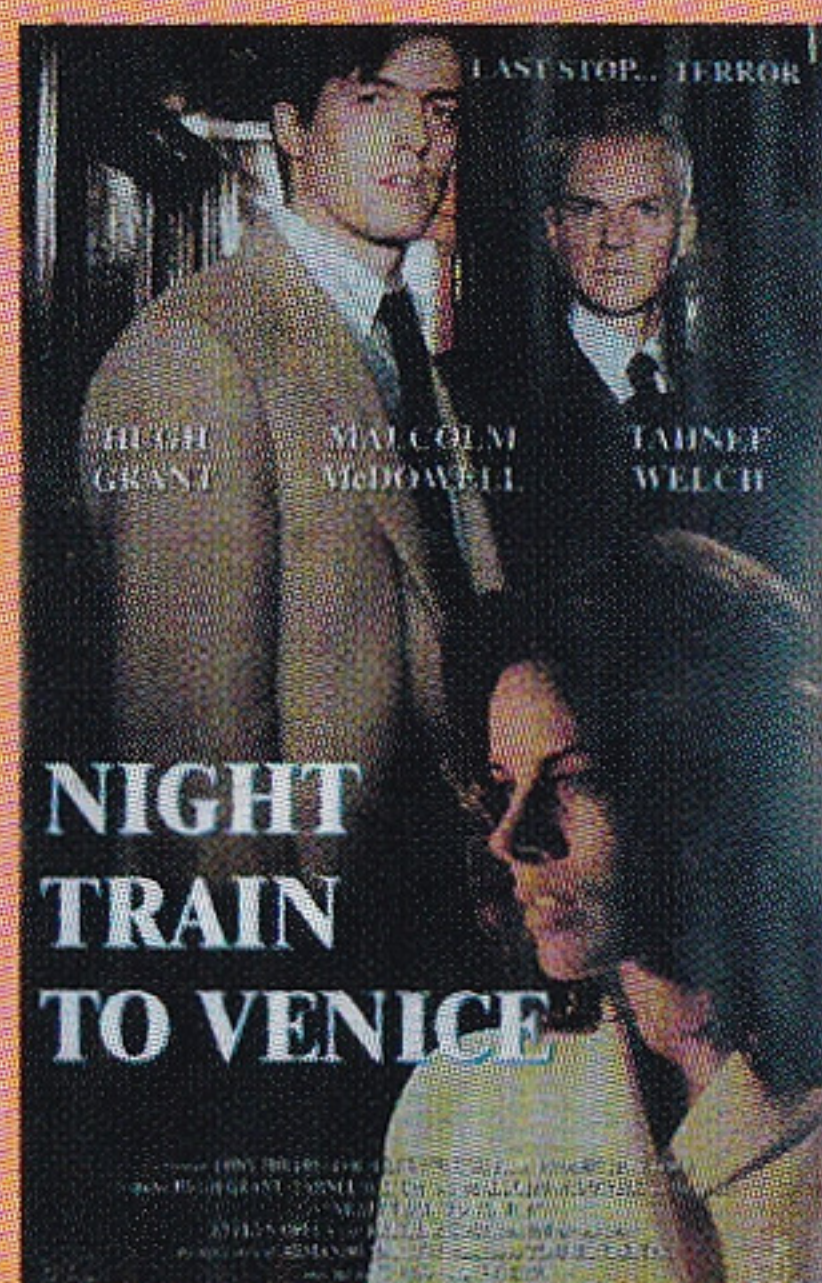
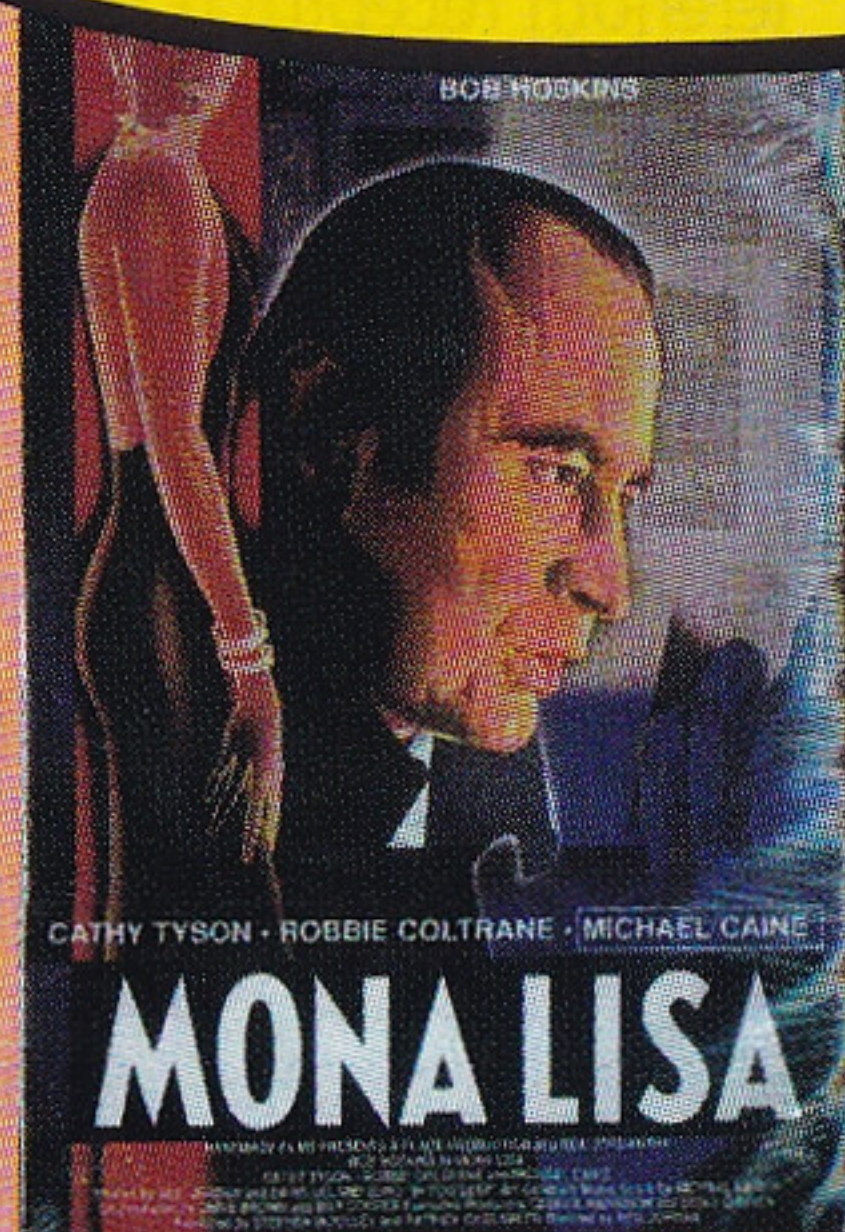
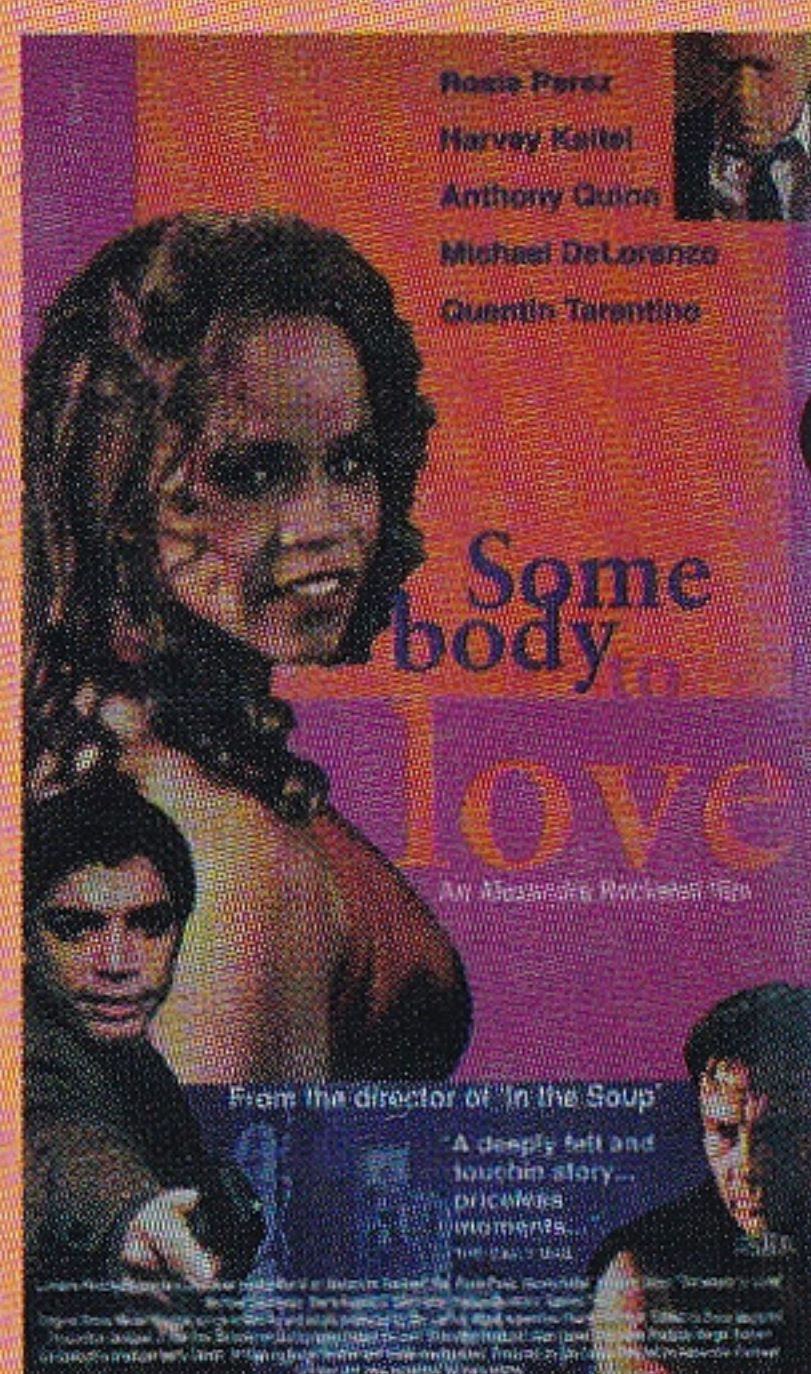
Još nije kasno da se pretplatite
- pretplatnički kupon potražite
u Hackerovoj knjižici.



HACKER CLUB

prvi jedini KLUB koji nagrađuje!!!

Nagrađeni članovi



Somebody to Love

» Kristijan Vlah, Jurdani

Mona Lisa

» Bruno Keresteš, Sl. Brod

Night Train to Venice

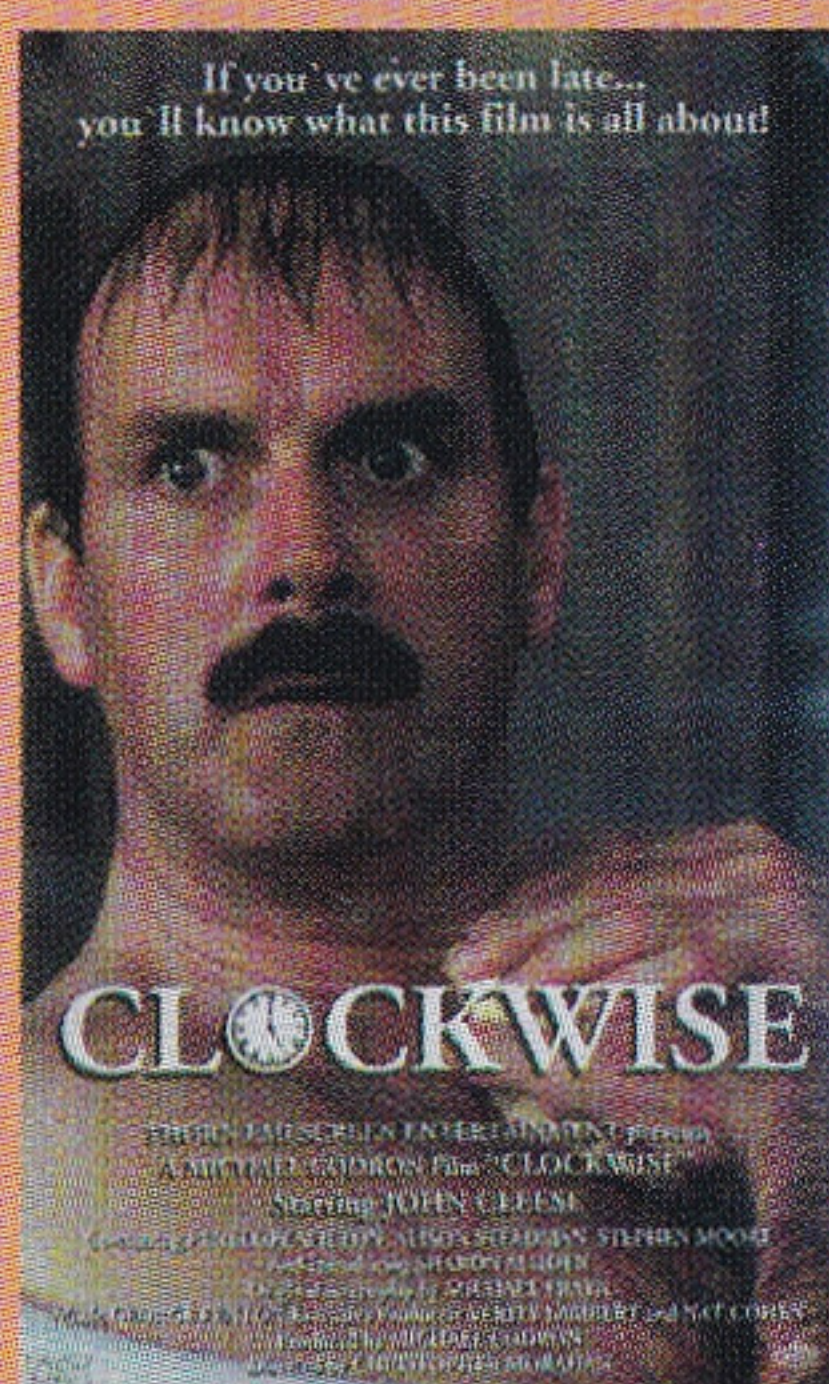
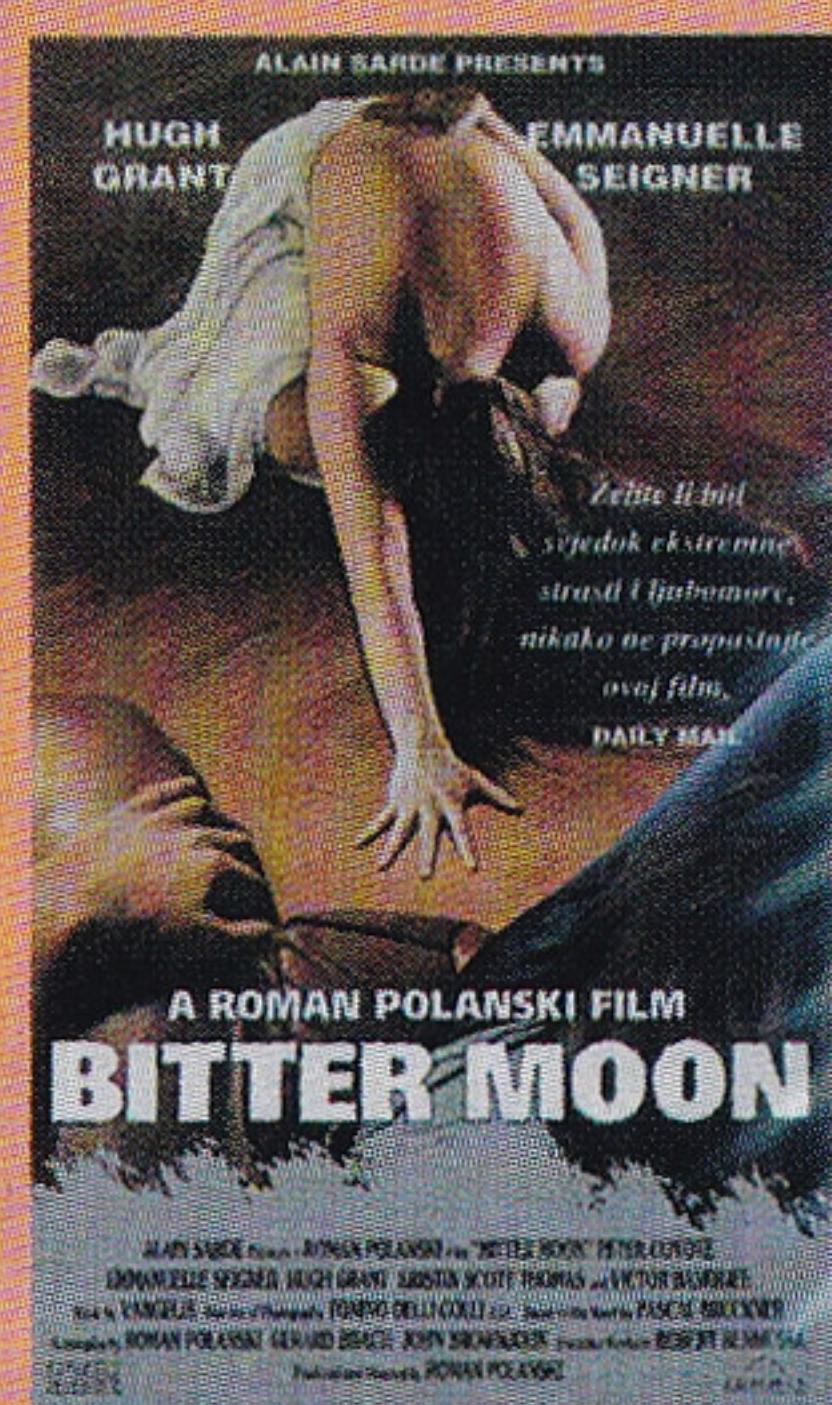
» Torkašinović Hrvoje, Zagreb

Clockwise

» Dundov Božo, Zadar

Bitter Moon

» Jurman Anđelko, Krapina



ORIGINAL POSTERI!

Poster "Resident Evil 2" dobivaju:

- » Kramarić Vedran, Knež. Vinogradi
- » Mićin Davorin, Tuhelj
- » Spinčić Adrian, Rijeka
- » Ivančić Adriano, Pula
- » Mužanić Petar, Zagreb

POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

UŠTEDI PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

Word 7
Java
Excel 7
CorelXara
Od početnika do samostalnog korisnika
Access 2.0
Auto Cad Početnica
Internet
Delrina Win Fax Pro
Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik

ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb
tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361

POPUST 20%

tijekom godine saznat ćete na vrijeme.

Popusti slijede u trgovinama:

ALGORITAM

Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža)
Gajeva 1, Zagreb

ALGORITAM BOOKSHOP

Importanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb

POPUST 4%

TURBO HACKER

Strossmayerov trg 7, Zagreb
Importane centar, Zagreb

Marina držiča 1, Osijek
Pavlinka 5, Varaždin
Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka

Bana J. Jelačića; Split

POPUST 3%

WINDOWS ACADEMY - NOVA METODA UČENJA!!!

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.

POPUST 5%

POLLY BROS, J. Lončara 3, Zagreb

tel. 01/3794-031

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Kluba **BESPLATNO** UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

POPUST 10%

UNIVERSAL FOTO & VIDEO, Primorska 31, Zagreb
tel. 3775 433

JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svedjedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 5% popusta uz predočenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb
tel. 01/395-152, fax. 01/395-153

POPUST 5%

JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste: 3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija 5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

NEZBIT, Bogišićeva 20, 10 000 Zagreb
tel./fax. 01/4649 713

POPUST 3%

POPUST 5%

Poduzeće Renoprom daje popust od 10%-15% na gotovinsko plaćanje, a svim članovima Hacker Kluba omogućuje popust od dodatnih 5%. Izaberite neki od poznatih proizvoda tvrtki Sony i Philips, kupite popularnu PSX konzolu ili opremite svoje računalo raznim PC komponentama. Prihvaćamo plaćanje putem čekova i American kartica te kupovinu na rate.

RENOPROM, "Studio 19", Gundulićeva 19, Zagreb
tel/fax: 01 88 49 43, 88 50 50

POPUST 5%

Za sve članove Hacker kluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini. Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzecom.

ELTING, Zaprešić
01/70 87 58

POPUST 5%

KUPI IGRO S KARTICOM U DŽEPU!!!

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, oduzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija



SADRŽAJ



RUBRIKE

- 13 Uvodnik**
Najsladji uvodnik ove godine - onaj koji se piše nekoliko dana prije početka godišnjeg odmora
- 14 Pisma čitatelja**
Čarobnjaci iz Petrinjske 11 slušaju sve vaše prijedloge i kritike. Javite nam se i recite ponešto o sebi - ako nas usto i dobro nasmijete, možda osvojite originalnu igru kao nagradu
- 59 Vodič kroz klubove**
Dosadi li vam po ovoj vrućini sjediti za kompjutorom, odvedite društvo na partiju Quake deathmatcha u neku od brojnih igraonica
- 61 HINLA**
Što se događalo u HINLA-i ovog mjeseca?
- 66 Retrovizor: Dungeon Keeper**
Točno prije godinu dana ova je igra bila tema broja u Hackeru. Kakvo mišljenje imam o njoj danas? Koliko je točna bila naša recenzija? Odgovore na ta i brojna druga pitanja nudi još jedna nova rubrika u časopisu
- 88 Filmovies**
Scream 2: ne javljate se na telefon, ne otvarajte vrata, ne pokušavajte se sakriti! Ponovno?
- 90 Hardware**
Kartice, kartice. Testirali smo nekoliko grafičkih i zvučnih kartica iz ponude hrvatskih trgovaca
- 94 Savjet više: Starcraft**
Denis Piljek nastavlja seriju stručnih savjeta za igranje Starcrafta u multiplayeru.
- 94 SOS**
Zapeli ste? Ne znate kako dalje? Hackerov S.O.S. rješava sve vaše probleme, čisti sve mrlje a nije ni skup!
- 95 Hackermanija**
Hackerovu "čitoteku" i dalje popunjava marljivi Denis Kovačić

NOVOSTI

- 16 Naslovnica**
Kolumna našeg dežurnog njuškala Damira Đurovića začinjena Hackerovom top ljestvicom najava i preporukama ekskluzivnih članaka
- 17 'Alo 'Alo... Team 17?**
Nova rubrika u kojoj ekskluzivno za Hackerove čitatelje pišu velike face iz poznatih programerskih i izdavačkih kuća. Ovaj je put Martyn Brown iz poznatog Team 17 otvorio svoju dušu našim čitateljima
- 18 Info**
Mnoštvo novih naslova i posebna poslastica: Black&White - igra na kojoj radi Peter Molyneux, suosnivač Bullfroga koji ima vlastitu tvrtku Lionhead. Iz povjerljivih izvora smo saznali da će igru distribuirati EA, no ako vas netko pita - to niste čuli od nas. OK?
- 22 Na Tragu**
Damir je ovaj mjesec bio na tragu vrućih ekskluziviteta koje vam ovdje prikazuje: Diablo 2, odlična igra Rage Softwarea, pregled svih najavljenih Star Trek naslova, Extreme G-2 za Nintendo 64 itd. OK, možete ponovno početi disati...
- 26 Eye Candy**
Ili "slatkiš za oči", kako bi to rekli na hrvatskom. U ovoj novoj rubrici objavljujemo galeriju najnovijih slika iz Max Paynea, SW: Force Commandera, Dungeon Keepera 2 i Descenta 3. Čini se da u ovom časopisu imamo naviku zatrpavati vas ekskluzivitetima koje nema nitko drugi :)
- 28 Najava: Tresspasser**
Novi projekt Dreamworks Interactivea, zajedničke kompanije tate Billa i holywoodskog mogula S. Spielberga. Karakteristično za ovu igru je što će ona i bez 3D kartica izgledati krasno kao na slikama koje vam pokazujemo



NAGRADNE IGRE

- 6 Velika nagradna igra**
Kucnuo je i taj svečani trenutak. Možda si baš ti osvojio moćnu P2 konfiguraciju. Ili Voodoo 2 karticu? Ili originalnu igru? Ili neku od preostalih 100 i nešto nagrada
- 12 Temüjin**
U suradnji sa Southpeak Interactiveom, Hacker vam pruža ekskluzivnu priliku da osvojite ovu igru na 5 CD-a i atraktivnu knjigu-prohod na 120 stranica
- 33 Dink Smallwood**
Pet naših sretnih čitatelja može osvojiti ovu simpatičnu FRP igricu zahvaljujući Iridon Interactiveu.
- 79 Amiga Quake**
Konačno nagradna igra i za amigaše! ClickBOOM vam u suradnji sa Hackerom poklanja dva originalna primjerka ove najiščekivanije konverzije za Amigu

RECENZIJJE

- 32 Naslovnica**
Kolumna Krešimira Lauša sa WWW adresarom i top 10 ljestvicom igara koju za vas sastavljaju profesionalci u ovome poslu - Hackerovi recenzenti
- 34 Incoming**
3Dfx u ovoj igri pokazuje svu svoju snagu. Nakon što vidite Incoming na djelu, vratit će vam se vjera u PC arkadne igre



- 37 Spec Ops**
Znamo da potajno razmišljate kako je to biti hladnokrvni specijalac koji se šulja u neprijateljski tabor da bi "neutralizirao" protivničke snage. To ćete u ovoj igri iskusiti na više nego autentičan način
- 38 Temüjin**
Prastara sila koja je pokorila kontinente leži skrivena u Stevensovom muzeju. Sila je to koja svakim danom jača, sila je to koja pripada Temüjinu - velikom osvajaču poznatijem pod imenom Genghis Khan
- 41 Goldeneye**
Patrik Pencinger ispunjava želju čitatelju Mateju iz prošlog broja koji je zahtijevao recenziju jedne od najboljih igri za N64
- 42 X-Com: Interceptor**
Velika očekivanja i na kraju veliki "flop". Dario Rakovac ne može sakriti svoje razočaranje - ovo je uistinu za Shit mjeseca
- 46 Fighting Force**
Iz Shita mjeseca u Shit mjeseca, od sada je vaš stalni recenzent u ovoj rubrici kontroverzni Damir Rukavina
- 47 Deadlock 2: Shrine Wars**
Iako je ovo igra s podužom bradom, Krešimir Lauš misli da vam mora objasniti zašto su dečki iz Accoladea podbacili
- 53 Conflict: Freespace - The Great War**
U ovomjesečnoj temi broja Dario Rakovac je morao priznati da se konačno pojavila igra koja je nadmašila Wing Commander

- 58 Quake 2 M. Pack #1: The Reckoning**
Hrabar potez, uistinu - izdavati mission pack-ove nakon golemog uspjeha Unreala. Hoće li to biti "flop" za Activision?
- 62 Recenzije Plus**
Svaki mjesec izlazi sve više i više igara, a prostora u Hackeru nikad dosta. Na stranicama ove rubrike smo nekako uspjeli stisnuti i skraćene recenzije za Jack Nicklaus Golf, NBA Action 98, Star Trek Pinball, Moonchild, NBA Hang Time, Warbreeds i Burnout Championship Racing

PSX

- 68 Naslovnica**
Berina kolumna začinjena Hackerovom top 10 ljestvicom za PSX i našom preporukom tema
- 69 Alundra**
Nakon superuspješnog Final Fantasyja 7, stiže prava najezda japanskih FRP-ova u prepoznatljivoj anime grafici. Alundra je najnoviji izdanak žanra
- 70 Reboot**
U nedostatku bolje ideje, EA se okreće provenom receptu: u mainframe računalo se uvukao virus umjetničkog imena Megabyte, njegove nakane nisu dobre, bla, bla, bla...
- 71 K1: The Arena Fighters**
Ovaj kickboxing sigurno ne zasluhuje više od pola stranice u PSX sekciji!
- 73 Dead Ball Zone**
Još jedan sport iz budućnosti utemeljen na nasilju. Hoće li to biti dovoljno da vas vrati u vremena starog, dobrog Speedbala?
- 74 Šminka za PSX**
Egzotični dodaci za vaš PSX, uključujući test dugoočekivanog Dual Shock kontrolera sa force feedback mogućnostima



AMIGA

- 76 Naslovnica**
I Amiga dobiva svoju naslovnicu, poput ostalih velikih sekcija u časopisu
- 77 Powder**
Još jedna horizontalno skrolirajuća pucačina.
- 78 Quake**
Nevjerojatno, ali istinito: Čarobnjaci iz ClickBOOM-a su konačno uspjeli skucati čuveni Quake i za prijateljicu!



- 81 6th Sense Investigations**
Ova avantura pokušava vratiti u modu stil igranja iz Monkey Islanda

IZDVAJAMO

40 **Ekskluzivno: Dark Side of the Moon i 20 000 Leagues**

Hackerov ekskluzivni recenzent Mislav Mataija Jr. se uspio dočepati vrlo ranih demo verzija dvaju fantastičnih naslova Southpeaka koji izlaze tek sljedeće godine. I kao da to nije dovoljno, osigurali smo 400 besplatnih ekskluzivnih demo CD-ova Dark Side of the Moona za 400 novih pretplatnika!

86 **Special Report: Tiberian Sun**

Ekskluzivno! Donosimo opširan prikaz najočekivanije strategije ove godine! Tim najboljih Westwoodovih ljudi već više od dvije godine radi na igri koja bi trebala postaviti nove standarde u ovom žanru. Hoće li im to uspjeti ili ne, s obzirom na žestoku konkurenciju, pitanje je koje muči ljubitelje RTS-ova diljem svijeta pojačavajući ionako neizdrživu tenziju i iščekivanje ovog naslova

90 **O ovom se priča: DVD u Hrvatskoj**

Samo mjesec dana nakon premijere u svijetu, DVD filmovi na velika vrata ulaze u Hrvatsku. Bili smo na prezentaciji i želimo vam objasniti kako će DVD medij promijeniti vaše poimanje interaktivne zabave



8 **Hacker club**

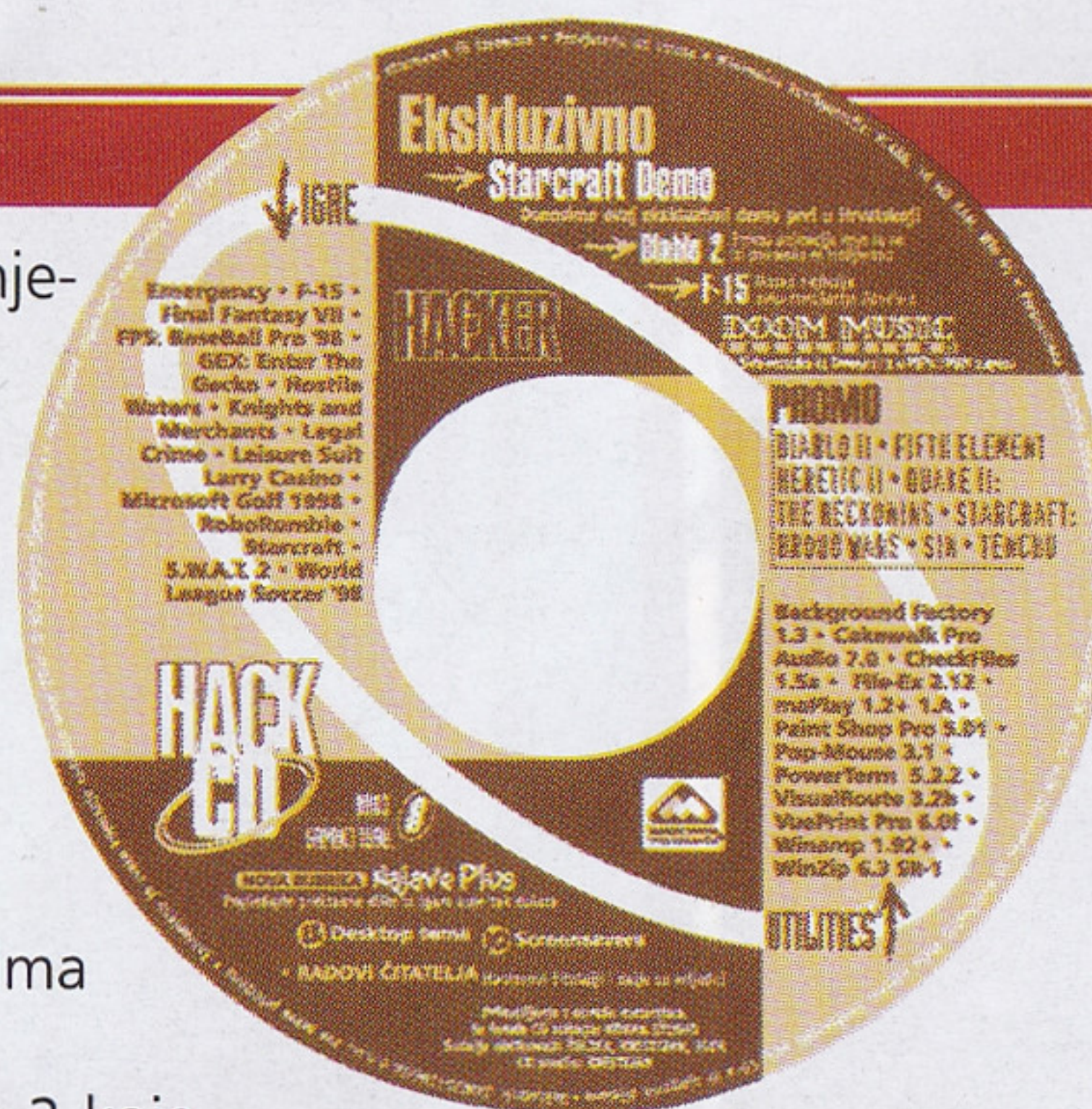
Ovaj puta nešto sasvim posebno: za 400 novih pretplatnika imamo 400 besplatnih CD-a iz Southpeak Interactivea! Prilika koja se ne propušta

POPIS OGLAŠIVAČA

AGFA - BADROV	..44
ALGORITAM	..100
ARTAKOM	..47
ARTES	..44
AUTRONIC	..3
BBM	..60
BIROSTROJ	..44
CHIPOTEKA	..85
EDINKOM	..30
F1 KOMPJUTER	..44
FILEX	..80
FORMEL	..2
FOTO BADROV	..30
GAMA	..48
HG SPOT	..60
INFOLAB	..80
LOST	..80
M.T. UREDSKA OPREMA	..80
MACRO-MICRO	..85
MELCOMP	..31
MICROLINE	..5
OMNIA	..32
POLARIS	..99
PENTAGRAM	..72
POLY BROS	..4
PRO-TEH	..30
RADIO 101	..67
RECRO	..45
SENSO	..50,51
ZOLA	..48

EKSKLUZIVNO!

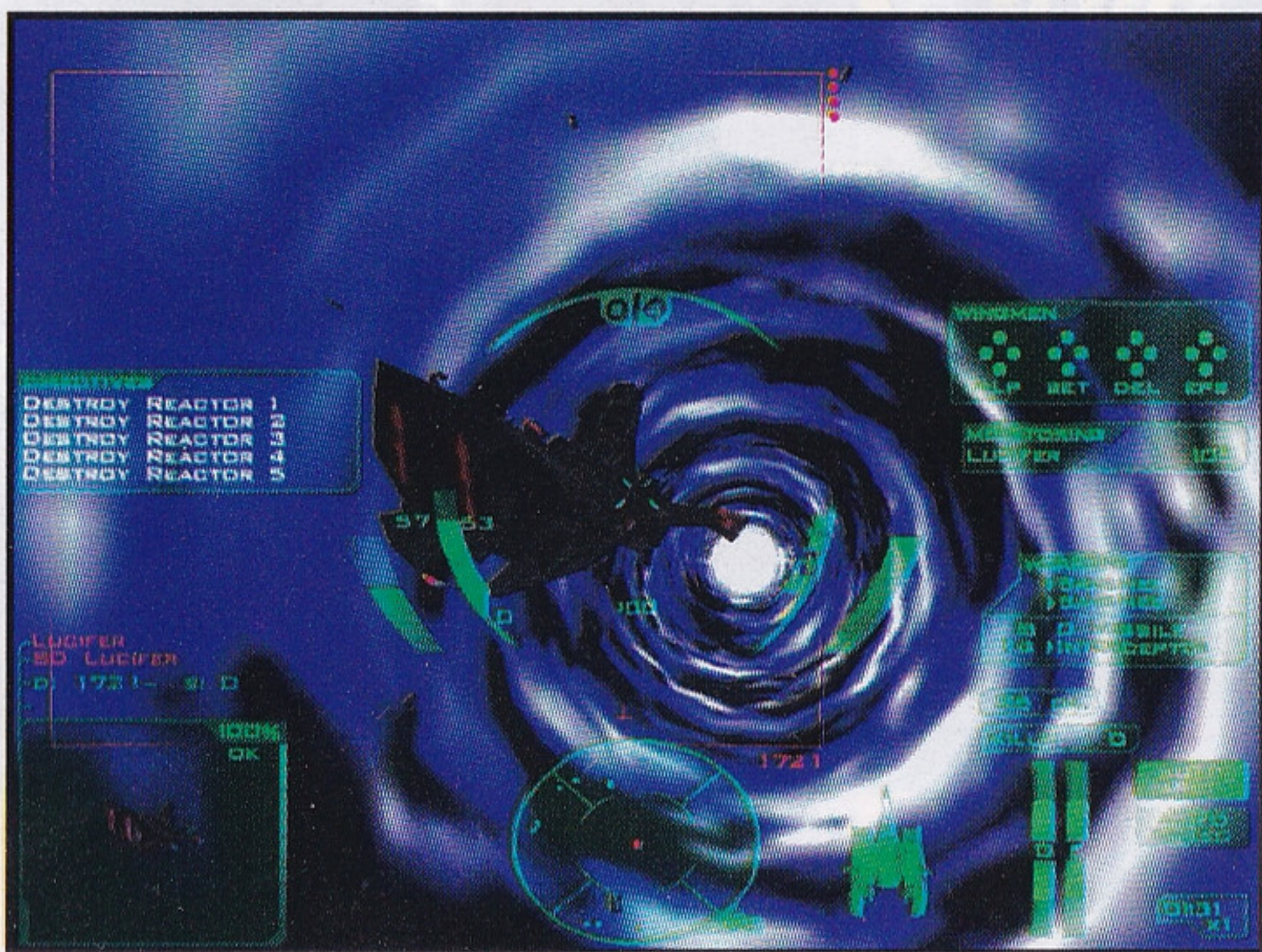
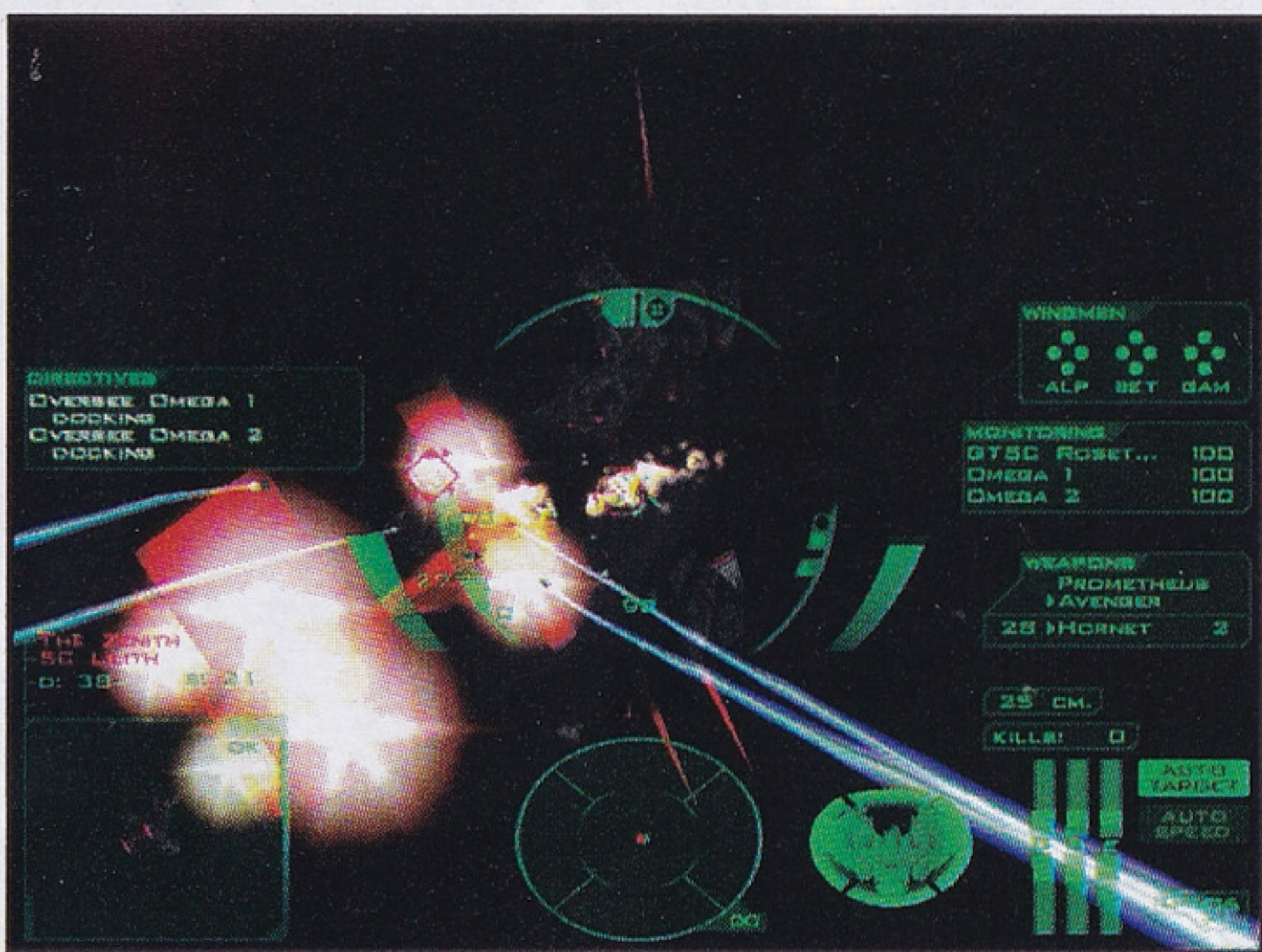
Konačno se pojavio i službeni demo Starcrafta koji vam donosimo na ovomje-sečnom Hack CD-u, gdje svi naši čitatelji koji nisu kupili igru mogu i sami provjeriti oko čega se diže toliko prašine! Osim Starcrafta, svakako pogledajte i demo odlične simulacije F-15 od Janes'a, dugoočekivani Sierrin S.W.A.T. 2, odlični Final Fantasy 7 prebačen s PSX-a te ostale demoe. Od ostalih sadržaja izdajamo "Doom Music" sekciju, u kojoj smo vam pripremili sve glazbene zapise iz Dooma 1 i 2 u MIDI i MP3 zapisu. Veliko iznenađenje će biti nova i odsad redovita rubrika Hack CD-a koju smo nazvali Najave Plus - riječ je o slikama iz igara koje smo najavili u tekućem broju časopisa gdje ćete steći najbolji uvid u vizualne kvalitete kojima se igra odlikuje. Ne zaboravite pogledati i sočne promo animacije, no mala napomena: odlične, ekskluzivne animacije za Starcraft: Brood Wars i Diablo 2 koje donosimo prvi u Hrvatskoj se radi bolje reprodukcije moraju vrtjeti s vašeg diska, pa pričekajte da se otkompresiraju (odgovorite sa Cancel kada vas PC nakon raspakiravanja animacije na vaš disk pita želite li to ponovno učini) i onda ručno pokrenute animacije iz direktorija u koji su se raskompresirale. Ako uočite neke nedostatke ili biste željeli vidjeti dodatne sadržaje na Hack CD-u, napišite nam pismo - jako nas zanima vaše mišljenje!



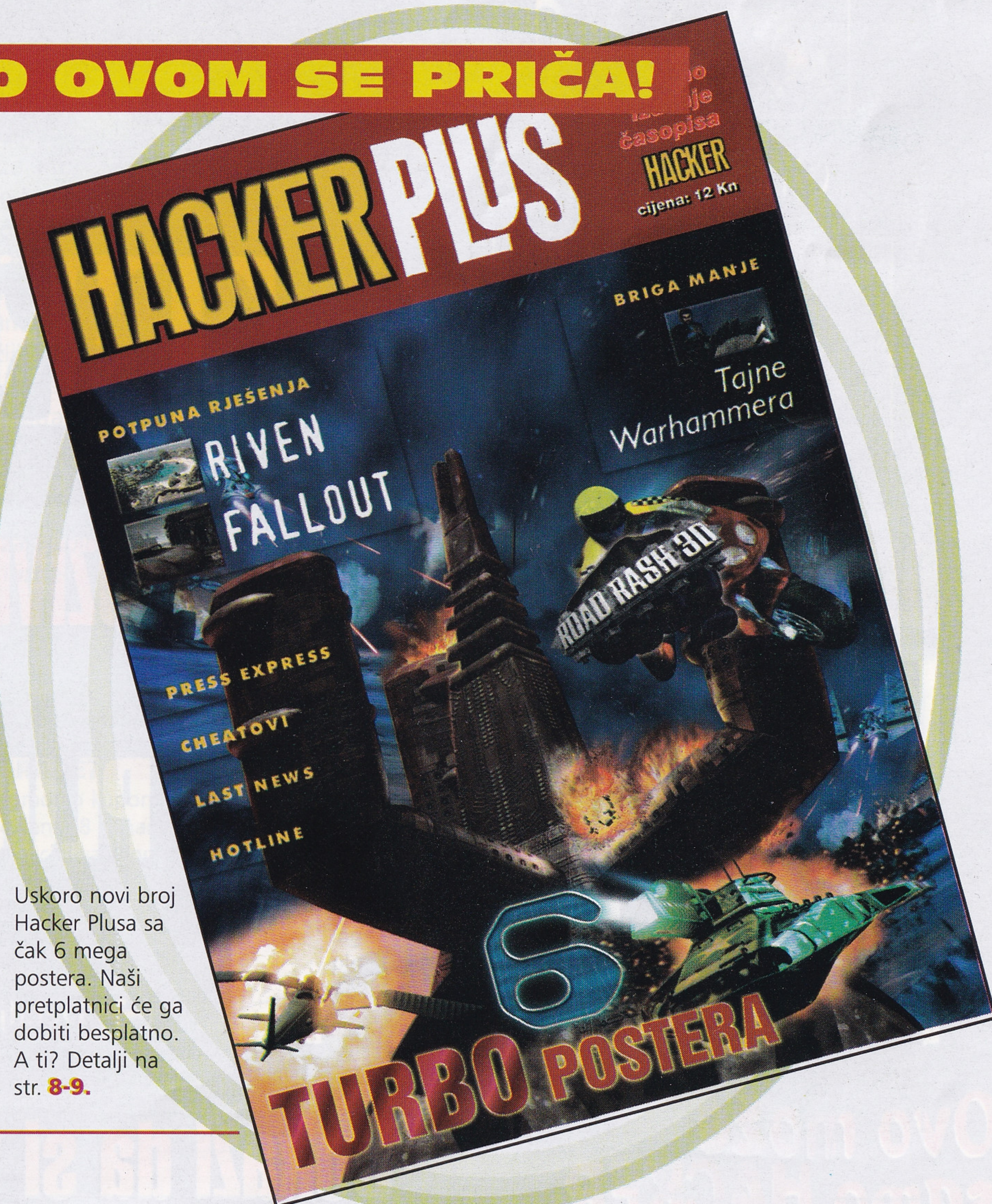
TEMA BROJA

CONFLICT: FREESPACE - THE GREAT WAR

Jedno je sigurno: Dario Rakovac je oduševljen ovom igrom. Ako iz njegovih ustiju čujete da mu je Interplayova najnovija space-combat igra bolja od Wing Commandera: Prophecy, to onda stvarno nešto znači s obzirom na njegovu privrženost spomenutom Originovom serijalu. Saznajte detalje u temi broja (odsad pojačana na 5 stranica) na **53.** str.



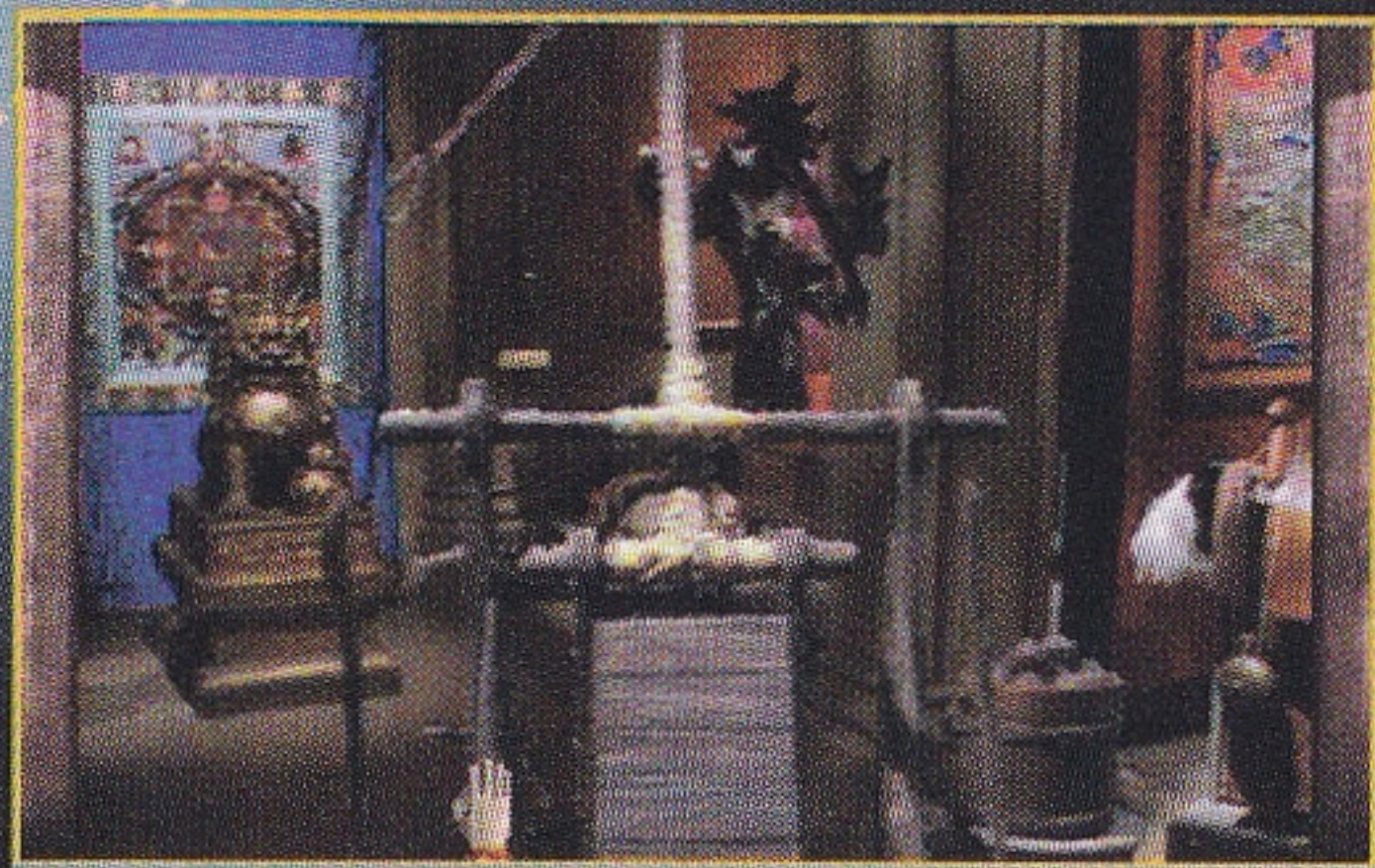
O OVOM SE PRIČA!



Uskoro novi broj Hacker Plusa sa čak 6 mega postera. Naši pretplatnici će ga dobiti besplatno. A ti? Detalji na str. **8-9.**

Prastara sila koja je pokorila kontinente leži skrivena u Stevensovom muzeju. Sila je to koja svakim danom jača, sila je to koja pripada Temüjinu - velikom osvajaču poznatijem pod imenom Genghis Khan.

Istraži muzej.



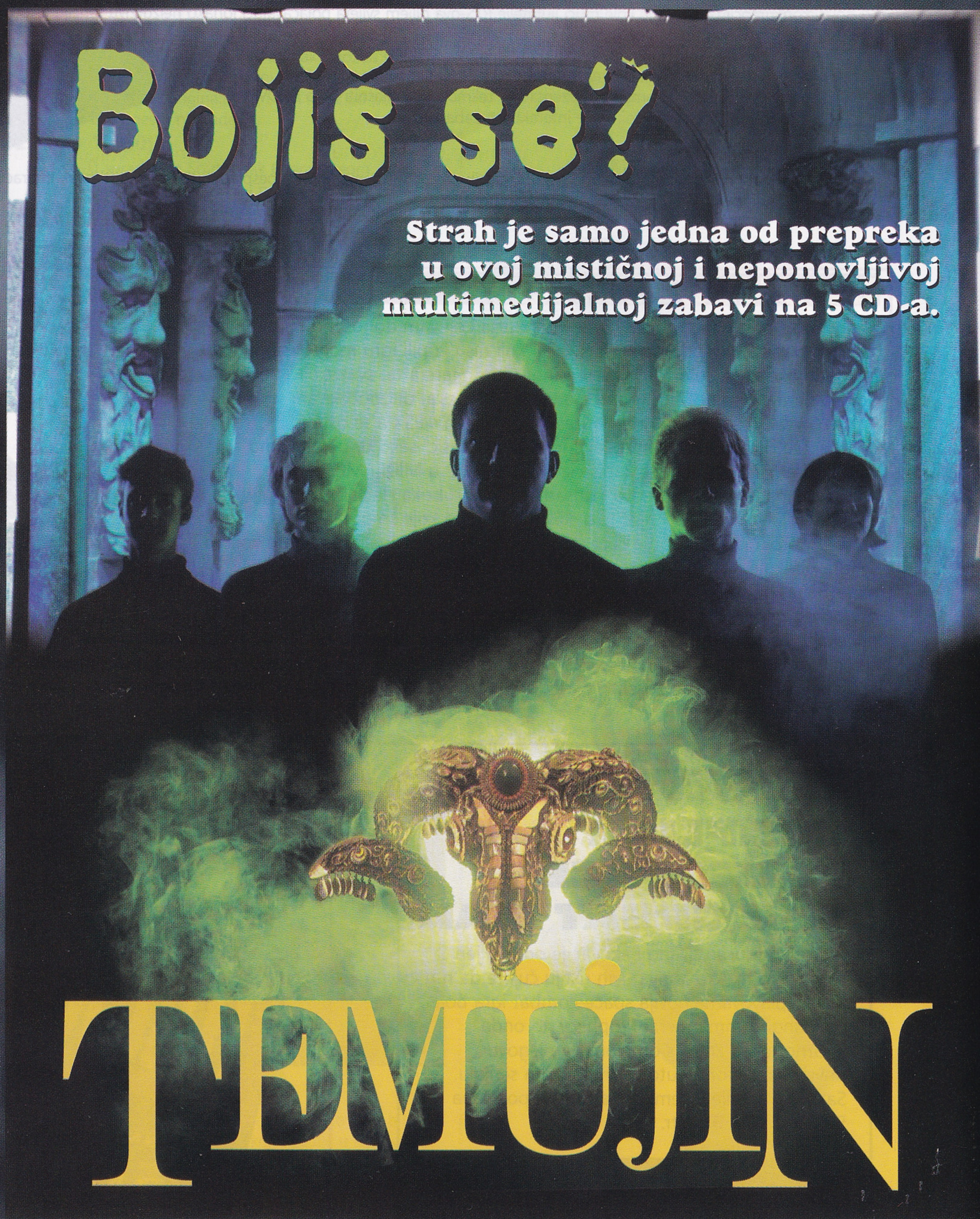
Suprostavi se ostalim likovima.



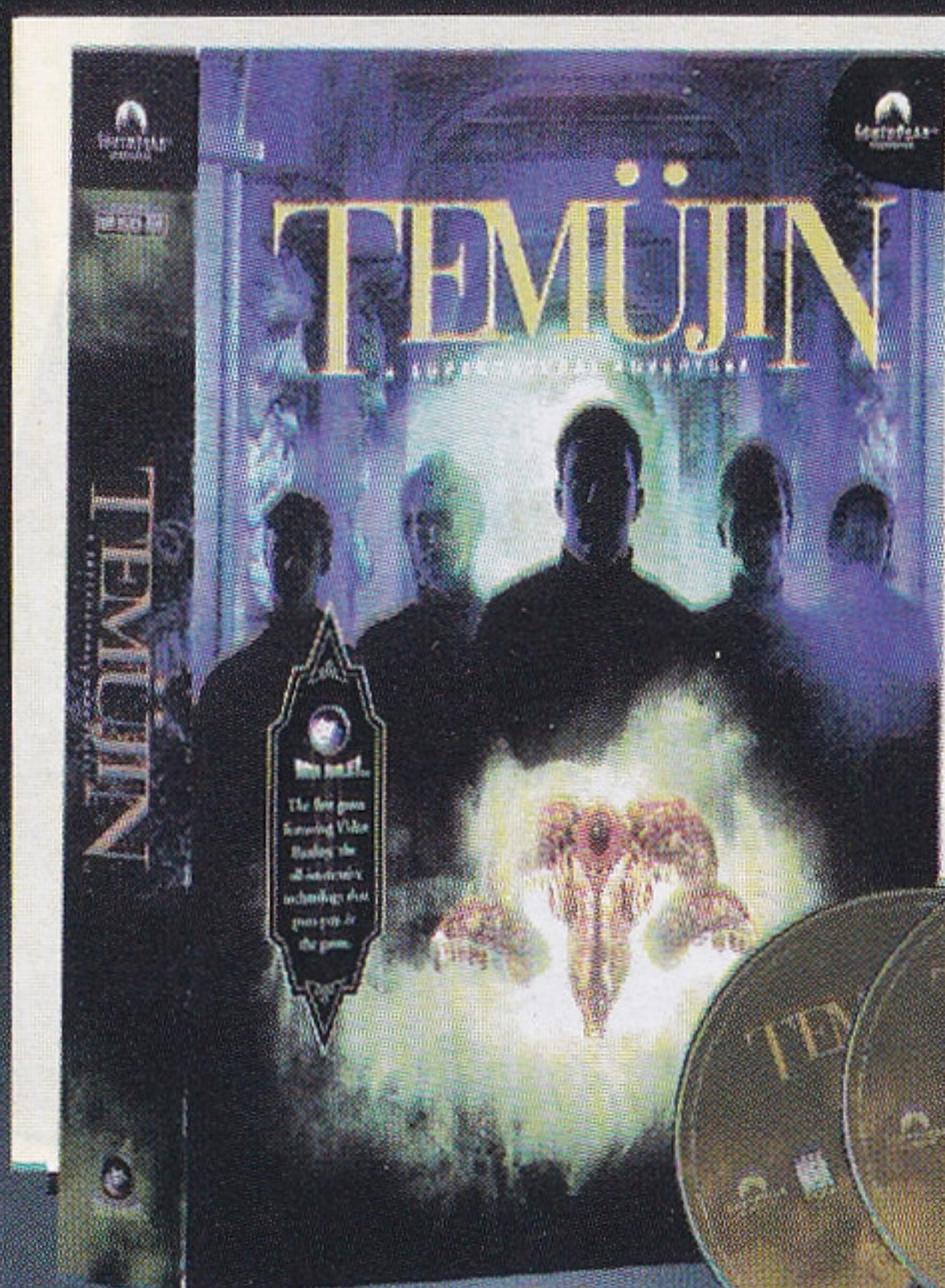
Riješi zagonetke.



Otkrij istinu.



DVOJICU sretnika očekuje **EKSKLUZIVNI** paket koji sadrži:

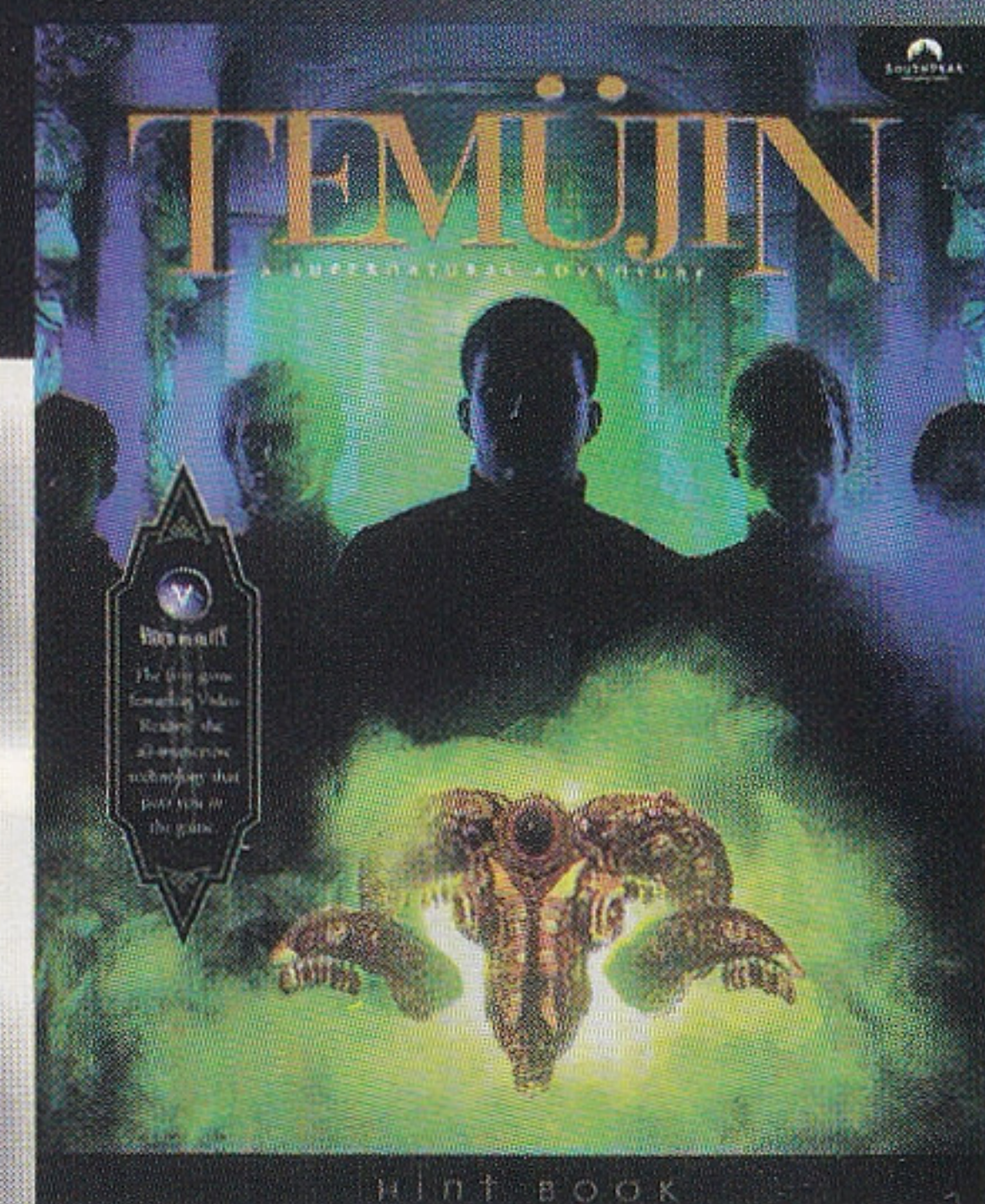


**ORIGINALNI
PRIMJERAK
IGRE**



PLUS

**HINTBOOK
NA 120 →
STRANICA**



Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici

**Ovo može
samo HACKER**

Dokaži da si faker, igranj se uz Hacker

Pozdrav svima

(koji još nisu otišli na more)!

U redakciji Hackera je ovaj mjesec bilo iznimno vruće i užurbano jer smo se svi trudili izbaciti ovaj broj na vrijeme da bismo mogli otići na toliko zasluženi i očekivani godišnji odmor. Nadam se da ćete uživati u ovom dvomjesečnom ljetnom broju kao i mi koji smo ga stvarali i koji se, u trenutku kad ovo čitate, vjerojatno već brčkamo negdje na moru. Kao što se može vidjeti iz ovog broja, u Hackeru se koncentriramo dodatne sadržaje jer čini se da vas zanima kako se rade igre pa smo stoga još u prošlom broju pokrenuli rubriku The Making Of u kojoj vam pokazujemo kako su nastajali neki poznati naslovi. Oni među vama željni najnovijih tračeva rado će čitati novu rubriku "Alo, 'alo" u kojoj će gostovati ljudi iz poznatih softverskih kuća i na šaljiv način podijeliti s Hackerovim čitateljima zanimljive tračeve i otkriti što se zanimljivog kod njih događalo u proteklih mjesec dana. Za sve one koji su željni još više ekskluzivnih prikaza novih naslova i koji uvijek traže informaciju više, u sljedećem broju imamo ugodno iznenađenje, a dio onoga što vas čeka možete okusiti već sada u rubrici EyeCandy u kojoj se Damir Đurović brine da vam žlijezde rade maksimalno i srce kuca ubrzanim tempom promatrajući ekskluzivne slike iz željno iščekivanih naslova koje je izdavač pokušao sakriti od očiju javnosti. Pokraj svih ovih sadržaja koji su samo dio promjena i iznenađenja što ih za vas

Sun, sex and fun

(not necessarily in that order)

pripremamo u budućim brojevima, primjećujete da redovito imamo i atraktivne nagradne igre pripremane u suradnji s vodećim izdavačima. Ni ovaj broj nije iznimka, no ovaj put smo vam pripremili nešto stvarno ekskluzivno u suradnji sa Sotuhapak Interactiveom: naime, 400 prvih čitatelja koji se pretplate na Hacker, počevši od sljedećeg broja pa nadalje, dobit će i demo CD Dark Side of the Moona, igre iz Southpeaka koja tek treba izaći. Dopustite da vam skrenem pozornost da je riječ o vrlo atraktivnom multimedijalnom CD-u na kojem se efektno i zorno prikazuje kako se igra radila kroz intervju s autorima, a možete odigrati i određeni dio iz same igre, što dodatno dolijeva ulje na vatru s obzirom da na Internetu ne postoji demo ove igre. Za pretplatnike smo dovršili i novi broja Hacker Plusa koji donosi dodatna iznenađenja i koji bi, pokraj svih dobitaka koje nosi pretplata, trebao biti dodatna motivacija da se ovog ljeta pretplatite na naš

časopis. Naravno, da ne spominjem da vas pretplata na Hacker zaštićuje od bilo kavih fluktuacija u cijeni časopisa jer ste, vjerojatno, primjetili da smo Hackeru od ovog broja morali podići cijenu zbog iznimnih povećanja cijene tiska te povratnih efekata nestabilnih ekonomskih tokova koji u posljednje vrijeme opterećuju Hrvatsku. Iako nam je žao što to osjećate na vlastitoj koži, podsjećam vas da to ne mora nužno tako biti jer nijedan naš pretplatnik nije na vlastitoj koži osjetio povećanje cijene. Uh, to bi bilo sve za sada, želim vam da ljetu provedete u odličnom raspoloženju i da nam pošaljete razglednicu na poznatu adresu.

Čitamo se u rujnu!

Chris

Kristijan Žibreg

Glavni i odgovorni urednik

E-mail:

draught@earthling.net

ICQ:

1549249



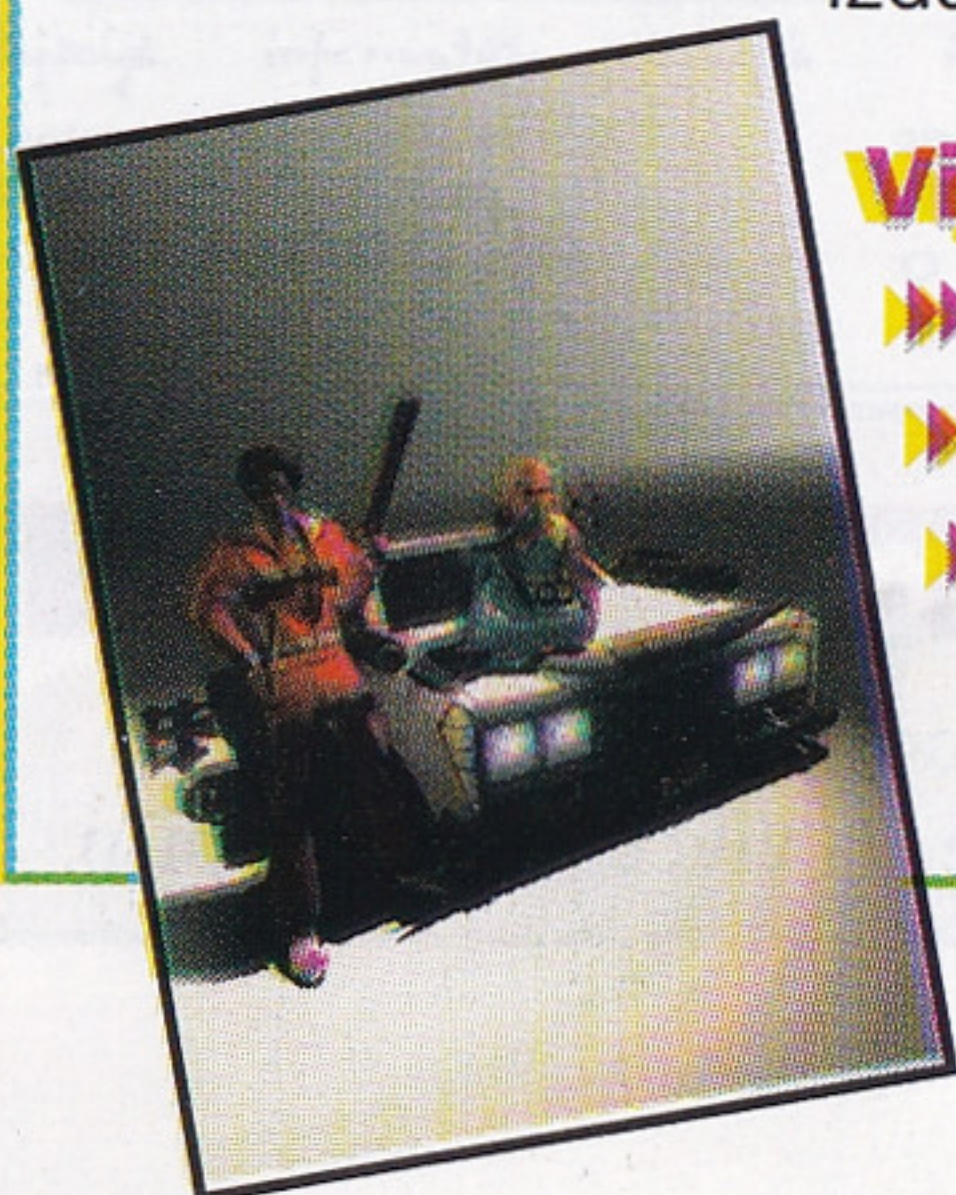
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

TKO JE OSVOJIO NAGRADE?

Iz velikog mnoštva vaših nagradnih kupona koje smo primili za nagradne igre Vigilante 8 i Shanghai: Dynasty, ponovno je naša Ankica nekolicini vas donijela sreću. Ostalima želimo više sreće drugi put i savjetujemo im nekā ne odustaju od sudjelovanja u atraktivnim nagradnim igrama koje pripremamo u suradnji s vodećim izdavačima igara.

Vigilante 8 za PSX ide:

- ▶ Mitić Bojanu iz Vinkovaca
- ▶ Jerković Željku iz Gunje
- ▶ Branica Branimiru iz Šibenika

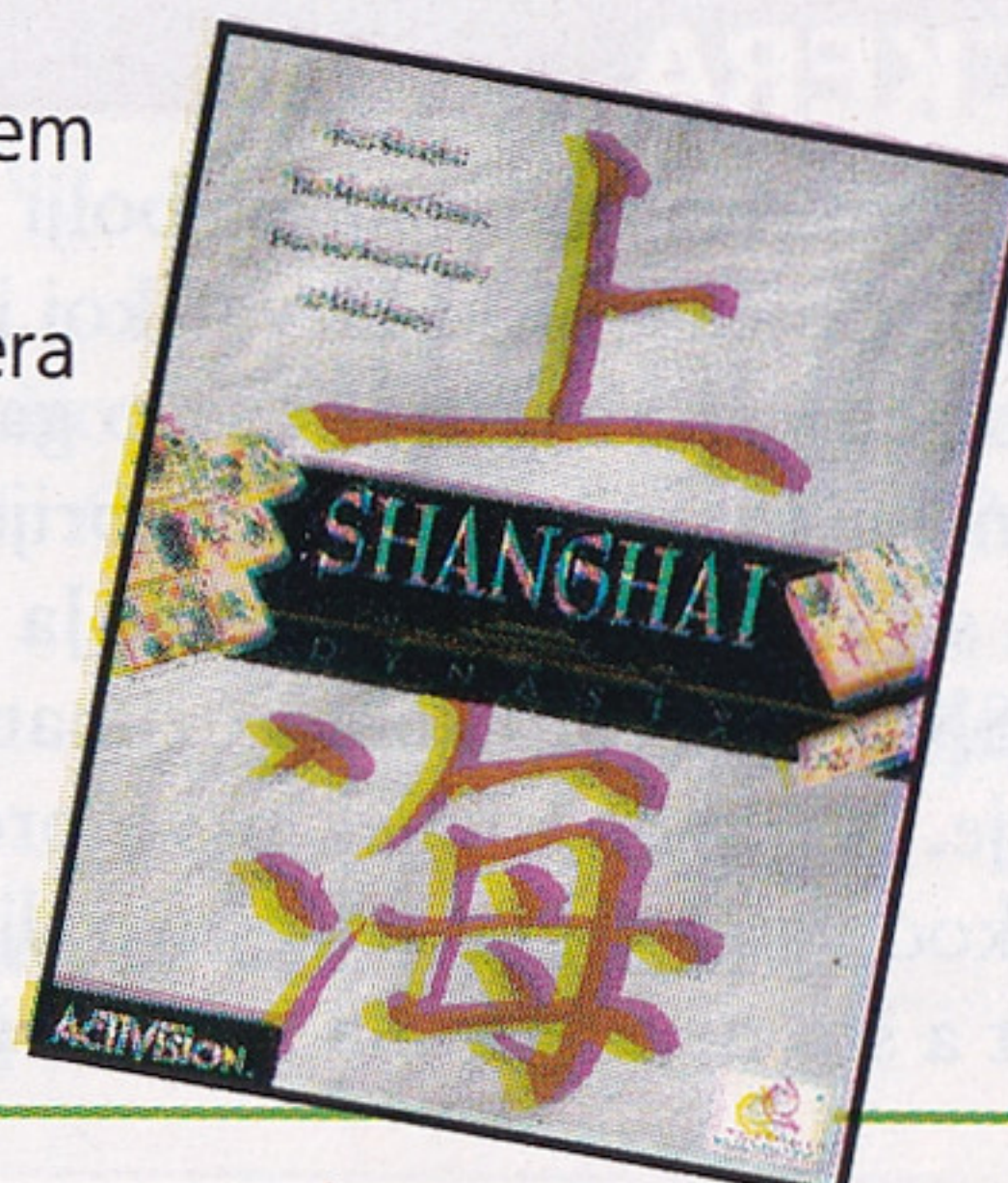


Utješnu nagradu, **cool Vigilante 8 majicu** sa retro dizajnom 70-ih će ponosno nositi poput Hackerovog urednika:

- ▶ Kristijan Pamić iz Svetog Petra u Šumi

Sa **Shanghai: Dynasty**, logičkom igrom sa slaganjem pločica će glavu razbijati:

- ▶ Kovačić Goran iz Volodera
- ▶ Baljka Mario iz Petrinje
- ▶ Palinić Lovre iz Muća



MY NAME IS SAŠA. SAŠA BUKLIJAŠ

Poštovani urednici Hackera, Posjedujem PC i N64. U prošlom broju sam pročitao da će Patrik Pencinger napisati nešto o Goldeneyeu za N64. Pa, dragi Patriče, nisi nimalo pogriješio što ti je to jedna od najboljih igara (meni je isto). To je odlična 3D simulacija tajnog vladinog agenta u kojoj nije isto pogoditi protivnika u ruku ili glavu. Trebao bi nešto reći i o tome kako se dobivaju cheatovi i kako prijeći zadnja dva levela (Aztec i Egyptian). Sve sam to ja doktorirao, u prosjeku sam ga igrao 7 mjeseci po 2 sata na dan i znam kako sve prijeći osim Egyptian. I kako to da ste se tek sada odlučili opisati Goldeneye kada je u Hrvatsku došao u 11. mjesecu 1997. Godine? Patriče, ako uspiješ prijeći zadnja 2 levela, s ponosom možeš reći: "My name is Bond, James Bond".

Pozdrav od Saše

»Eto, i ti si došao na svoje s recenzijom Goldeneyea za N64 u ovom broju. I dalje mislimo da je to jedna od ponajboljih igri uopće i to je razlog što je recenziramo, iako nije najnovija. Kad prijeđeš igru do kraja, pošalji nam prohod.

BOK!

Zašto neke igre najavljujete i najavljujete, stavite ih u rubriku Igra mjeseca i onda na HackCD-u ne stavite njihov demo (npr. Starcraft).

Pozdrav od Dominika iz Zagreba

»Zato što ne ovisi o nama kada će demo za neku igru biti dostupan. Primjerice, demo za Starcraft se tek sad pojavio no mi nismo propustili priliku da ga objavimo na ovom HackCD-u.



Starcraft demo je tek sada dostupan. Instalirajte ga s našeg CD-a!

DRAGO UREDNIŠTVO HACKERA.

moram vam reći da imate najbolji inforantički časopis u Hrvatskoj jer se u Splitu odmah rasproda i vrlo ga je teško nabaviti, eto zašto. No, prijedimo na stvar - zašto van pišem. Ja za svoj PSX uvijek kupujem i uzimam najbolje. Naravno, uvijek prvo provjerim kod vas što je novo, što valja zaigrati a što ne, što valja kupiti a što

ne. Ali, do vraga, imam jednu primjebu! Jeste li informatički časopis ili ne? Vi pišete o filmovima, umjesto da ostavite više prostora za PSX, a ne, do vraga, za filmove jer o njima sve mogu naći npr. u Studiju ili Hollywoodu. Nadam se da mi zbog ove primjedbe pismo neće završiti znate-već-u-čemu.

Do sljedećeg pozdrava,
Jason Dokić iz Splita



FILMOVES

»Kao što si mogao primijetiti, u 38. broju smo povećali prostor za PSX na 10-ak stranica i to ćemo činiti kad god bude moguće. Što se tiče filmova, vidiš da mislimo na tebe jer ćemo kupovati dva časopisa - jedan za igre i drugi za filmove - kada sve imaš u jednom. O.K., malo se zezam, rubriku za filmove smo uveli stoga što vjerujemo da su naši čitatelji multimedijalno osvješteni, što znači da, osim igranja igara, idu u kino, kupuju Nike i Adidas tenisice, jedu hamburgere i piju Coca-Colu. To, naravno, ne znači da ćemo sada pisati i o Adidas tenisicama, no industrija igara i Hollywood se sve više počinju ispreplitati i kretati u zajedničkom smjeru koji ćemo jednog dana zvati interaktivnom zabavom.. Mi u Hackeru smatramo da je ta fuzija već sada krenula i da budućnost nije daleko, stoga je prirodno da nastojimo naše čitatelje što prije dovesti u budućnost. Ako ti ništa od ovoga nije jasno, onda kratko i jasno: FilMOVies na svoje 2 stranice predstavlja odmak i predah od od već glupih igara kojima smo zatrpani.

ČA DA ĆINIM. BOGO MOJ?!

Iman je'an problem. S'aki pe minuti izlazi nova "Voodoo" kartica, a ja neman to'ki džep da sve o'reda kupin. Prvo san čeka "Voodoo II", a sa čekan "Voodoo III". Sa Vi meni kaž'te koju da kupin? Ne merem više ni da se lipo poigran ka neman karte. Ča da ćinim, Bogo moj?! Ne merem ni ja hodat gole gujce da bi moga skupjat "Voodoo" karte. Igrica je shit bez karte. O, ča da radin, sfeti Antiša moj! Kupin "Voodoo II", a iziđe "Voodoo III", kupin "Voodoo III" itd. I tako cili kolekcijun (ne skupjan jih, fala). Pomozite mi!

Mario Grgičević, Split

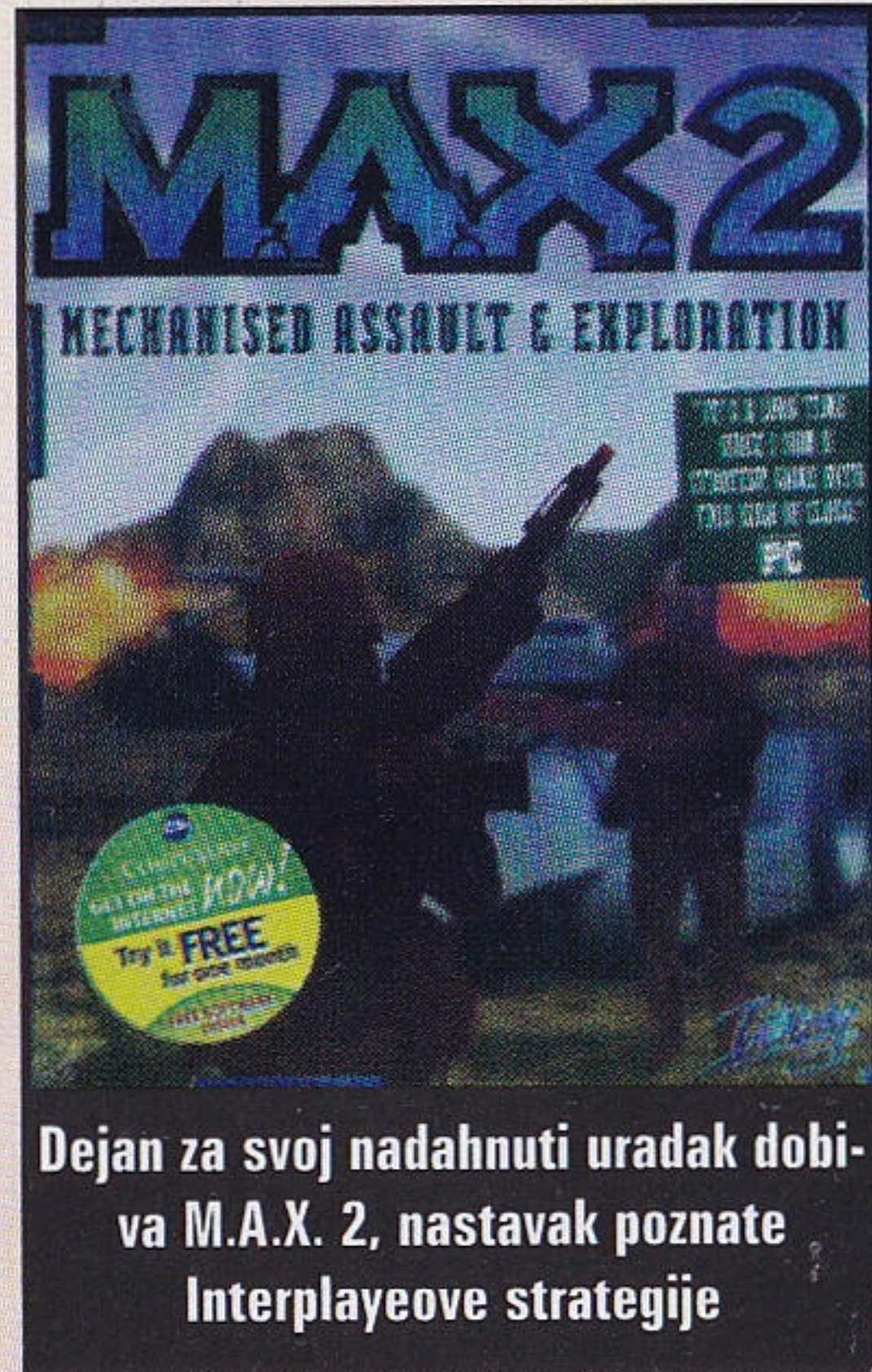


Pismo mjeseca

Kapetanov dnevnik, dan 7.6.1998.

Već 118 dana nalazim se u Zoni sumraka, a situacija je ista kao i prvog dana. Kosa mi je još uvijek kratka, žgoljava brada svježije obrijana i pokušavam zaspati u sobi u kojoj 27 ljudi uporno hrče. Pa zašto onda opisujem ovaj dan kad je isti kao i prošli i pretprošli i svaki drugi? E, pa zbog toga što je pod mojim jastukom "friški" broj Hackera koji sam teškom mukom dobio i koji će mi pružiti barem malo utjehe i osjećaja kako je to biti slobodan i provoditi tjedno dvadesetak sati uz omiljenog ljubimca. Iako su mu listovi zgužvani, CD sav zguljen te spreman za sutrašnju ulogu frizbija a o knjižici ni traga ni glasa, ipak je taj Hacker najveće blago koje imam u ovoj, hm, zanimljivoj situaciji. S obzirom na to što je sve morao proći da bi došao do mene, dobro je da sam dobio i korice. Ako su proračuni dobri, bez računala bih trebao provesti još najmanje 187 dana, tako da je za mene Hacker jedini dodir sa svijetom igre i zabave. Da bi užas bio veći, za ljude koji me okružuju, ja sam malo "čudan", a Hacker je za njih neki nepoznati, vjerojatno politički, časopis za koji nikad nisu čuli. Što se tiče igara i računala, oni još uvijek lupaju Tetris po 286-icama. Nakon što se moj nadređeni upoznao s mojim, hm, hobijem, rezervirao je "najbolje" noćne smjene požarstva i straže samo za moju malenkost ne bih li se "uožbiljio i pogledao na svijet očima odraslog čovjeka". Nema veze. Barem ću imati dovoljno vremena u miru razmisliti kako nabaviti sljedeći broj Hackera i na vrijeme poslati kupone za nagradnu igru. Sve u svemu, i nije tako teško. Polako brojim dane i križam ih na džambometru velikim markerom. Iz Hackera u Hacker izvlačim koliko mogu, sanjajući o Voodoo 2 karticama koje će u vrijeme kad ja postanem civil vjerojatno postati pristupačne i mom džepu. Ipak, i u ovako, hm, zanimljivim situacijama ima svjetlih stvari. Puno pozdrava mom omiljenom i sve boljem časopisu.

Marjanović Dejan



Dejan za svoj nadahnuti uradak dobiva M.A.X. 2, nastavak poznate Interplayeve strategije

»Dragi Mario, ča da ti kažen? Nisan ja izmislija "Voodoo" karte niti ih ja radin svako malo. Kajen ti, i ja bi rada da to malo stane pa da se mogu poigrati kako Bog i sfeti Antiša zapovida, ali ne moreš pored ti judi koji sako malo izbace boju, bržu i jetiniju kartu. Mislin da bi ti bilo najbolje ne sliniti ka klinja za sakon "Voodoo X" karticom, nego odman sad, iz ovi stopa, kupi običnu "Voodoo" karticu čija je cijena mnogo manje od

"Voodoo 2" karte, a sasvim se dobro nosi sa sin novin igrama. Kolko god ti tupili, ali nima još igre koja bi tražila samo "Voodoo 2" kartu. Eto, igray se na običnoj vudujici i čekaj još malo dok se ne vidi šta i kako će to biti s tim 3D kartama.

Aj' pomalo...
Chris.

OLA LJUDI,

super ste i samo nastavite tako! Najviše mi ide na živce kad vam pišu

kako bi trebalo izbaciti reklame i ostaviti više za opise igara - od čega bi onda vi živjeli, od zraka? Neka oni naprave svoj časopis pa nek' izbace reklame, hehe. Inače, oduševilo me što ste konačno na HackCD stavili radove čitatelja pa vam zato šaljem Hacker dekstop temu, nadamo se da će doći na CD 7. I još jedan prijedlog: iznajmite sobu u jednom hotelu i u nju pozovite sve Amiga i PC "hejterse" pa neka se tuku. Tko pobijedi, njegov je kompjutor bolji i ne mora platiti štetu i pivo. Bye bye and stay beautiful.

Pozdrav iz Krapine od Frik Brosa
(Iki&Tom)..

»Dobili smo vašu dekstop temu, i uistinu nam se svidjela - posebno zbog zvukova. Ostatak našeg čitateljstva će moći vidjeti o čemu govorim tek najesen na Hack CD-u 8. Dakako, i njima poručujemo neka nam šalju svoje radove (kao što vidite, ne mora se raditi samo o crtežima) jer najesen ćemo najbolje i nagrađivati.. Što se tiče ove ideje o "fajtu" između pisijaša i amigaša, hmmm nije loše. Usput, na čijoj si ti strani?

Be cool.

Konačno, konačno! Vručina nam je svima udarila u glavu i jedva čekamo da se malo probrčkamo u moru i zaboravimo na Hacker, vama dragi časopis. Vjerujte, odmor će koristiti i vama i nama. Lijepo se provedete i što manje palite računalo preko ljeta. Nemojte zaboraviti na nas kud god išli - šaljite nam razglednice i slike s ljetovanja, a najesen se opet čitamo ovdje i nagrađujemo najluđe pismo. Uživajte!

pisma čitatelja

BOK!

Iako Hacker kupujem povremeno (financijski problemi - stari ne da lovu), dočepam li ga se, ne puštam ga. Prije nekoliko dana sam nekako uspio od staroga izvući nešto love i kupiti novi broj, otvaram sredinu i vidim - nema postera. Nije velika stvar, al' nek' se zna. Sve drugo je super kao i uvijek. Svidjelo mi se pismo mjeseca - suosjećam sa Sinišom iz Varaždina (moja konfiguracija je P5 133). Kad sam probrstio par recenzija, došao je red i na CD. Posebno mi se dopao demo Worldcupa 98 koji je, začudo, na mojoj starudiji (bez 3Dfx-a) radio kao podmazan. Još nešto glede časopisa. Bilo bi dobro da testirate malo više hardvera (npr. jeftinijih joysticka za one malo plićrg džepa). Sa štovanjem,

Davorin Šego iz Sinja

P.S.

Gosn' glavni uredniče, mogli biste ubaciti i slike drugih recenzenata (Kristine, na primjer).

» Nek' se zna - od sada u Hackeru redovito imamo poster, SOS, Hackermaniju, Savjet više te (od sljedećeg broja) prohod. Kako imamo 16 stranica više, u mogućnosti smo vam ove rubrike donositi redovito iz broja u broj, bez kompromisnih rješenja pojavi li se mnoštvo igara koje moramo recenzirati. Prijedlog za hardver je dobar - i sami razmišljamo o koncepciji promjeni te rubrike. Što se tiče slika recenzenata, prijedlog ti je ispunjen u ovom broju. Ostaj pozdravljen!

BOK.

Posjedujem PSX i zanima me gdje u Splitu mogu nabaviti World Cup 98 za nj. Inače, zašto ste u broju 37 napisali da je mana World Cupa 98 to što je Svjetsko prvenstvo za vrijeme ispitnih rokova na faksu kad to uopće nema veze s igrom. Inače, pola Hackera je EPP na papiru. Popravite navedene

greške i još ćete više učvrstiti vrh među časopisima.

Marko Friedl iz Splita



Marko ima problema sa pronalaženjem WC-a 98 za PSX. Da je zaigrao našu nagradnu igru, možda bi sada imao besplatnu kopiju igre.

» World Cup 98 bi u Splitu mogao naći u ArtShopu, podružnici zagrebačkog Algoritma (prolistaj malo ponudu naših oglašivača za dodatne informacije). Što se tiče World Cupa 98, prepuštam tipkovnicu majstoru koji je recenzirao igru:

"Pa, vjerovao ili ne, stanovit broj Hackerovih čitatelja ide na fakultet, a ispitni rokovi se gotovo u cijelosti preklapaju s trajanjem Svjetskog prvenstva. Ljubitelji igre vjerojatno su i ljubitelji nogometa i radije će gledati utakmice nego spremati zamorne ispite. Negativna strana svega toga je što ispiti neće biti položeni sada a možda još ni godina-ma i eto ti problema.

PS. neku negativnu stranu igre morao sam napisati, ali je jednostavno nisam mogao naći"

DEAR HACKER!

- 1) U Hacker Plusu sam pročitao što sve treba za raditi igre za PSX. Znae li možda barem približnu cijenu NetYaroze paketa?
- 2) Mogu li se i na crnom PSX-u pokrenuti igre ili služi samo njihovom programiranju?
- 3) Što se tiče pretplate na Hacker, tu

sam! No, da li ću dobivati Hacker Plus dok mi vrijedi pretplata na Hacker ili...?

4) Ide li Hack CD na svaki PC ili na neku određenu konfiguraciju?

Pozdrav od Vanje

- » 1) Minimalna cijena NetYaroze paketa je (zadrži dah) 5000 funti.**
- 2) Mogu se pokrenuti i igre.**
- 3) Hacker Plus dobivaš sve dok ti traje i pretplata na Hacker. OK?**
- 4) HackCD je dizajniran za minimalno P90 sa 16 MB RAM-a, 8X CD-ROM pogonom i Win95. Imaš li sporiji CD, uvodna animacija će ti jako zapinjati. HackCD ne radi na Windowsima 3.11, koje smatramo prošlošću.**

REDAKCIJO HACKERA!

Zašto na Hack CD niste stavili 3DFX verziju Motorheada nego je treba skidati sa neta, a to košta - pogotovo kad potrošiš sve novce na kompjutor. Zanima me može li se Road Rash startati u 3Dfx verziji i postoji li kakav patch za nj i sl....

» Stavili smo normalnu verziju Motorheada da bi i čitatelji koji nemaju 3Dfx mogli pokrenuti igru koja je, budi-mo iskreni, jedna od rijetkih koje izgledaju gotovo isto bez 3Dfx kartice kao i s njom. Što se tiče Road Rasha 3D iz prošlog broja, uputio bih te na igrometar koji se koči pri dnu stranice i koji kaže da ne postoji verzija za ostale platforme osim PSX-a.

U ovom broju još su nam pisali:

Domagoj Vrgoč, Dražen S. iz Slavenskog Broda, Goran Lepesić iz Zagreba, Luka Lubina iz Knina (koji nam je poslao pismo isprintano u fontu Wingdings), Miki iz Korčule, Željko Vidak iz Novog Zagreba (sorry, ali ipak je tvoje malo "škrabanje" završilo u košu - zašto nam slike ne pošalješ na disketi pa bismo ih stavili na Hack CD?), Vanja Gavrić iz Poreča (ne, nemamo "suvišan" modem), Damir Buzaljko iz Mejdandžika, Ivan Petrić (pismo ti je skoro bilo odabrano za pismo mjeseca), Daniel Brener (pozdravlja te Kristina), Kristina Poslek (traj nekst tajm), Luka Vuković (May The Force Be With You), Igor Đekić (thanks za šifre za Worms 2), Luka Vidović (Quake je popušio!), Branko Mileta (pročitaj recenziju Unreala), Jadran Mandekić (bez poezije, please!), Marijan Dumančić (svidjelo nam se tvoje pismo, ali nije više bilo mjesta - sad malo maši Mateju ispred nosa Hackerom), Željko Vidak (zanimljiva omotnica, hmm), Nikola Novak iz Međimurja, Neven Muhovec (thx na šiframa za Jurassic Park), Mario Modrić iz Zagreba (objavljivat ćemo i dalje novosti za Diablo 2), Marko Doderović (jor Inglis iz pur, men), Dario iz Zagreba, Marko Plješa iz Raba, Jerko Bakotin...

Zahvaljujemo svima koji su nam pisali. Okupajte se i odmorite preko ljeta (mi svakako hoćemo) a najesen vas opet očekujemo na ovim stranicama. Pozdrav svima!



Road Rash 3D za sada samo na PSX-u. Naravno, ukoliko EA ne promijeni mišljenje i konvertira igru na PC.

KRATKO I JASNO - CMOK

Yo Hacker,

Drago mi je to što je Quake 2 napokon popušio, jer mi je već stvarno počeo ići na živce. Primite pozdrave od moga bratića Gorana Mikića iz Like. Pusica (u prijateljskom smislu, naravno)

Vlatko Goljevački

Konačno da netko i javno prizna da mu je već mučno od Quakea 2! Pusica i tebi Vlatko - cmok!

PROVALA MJESECA

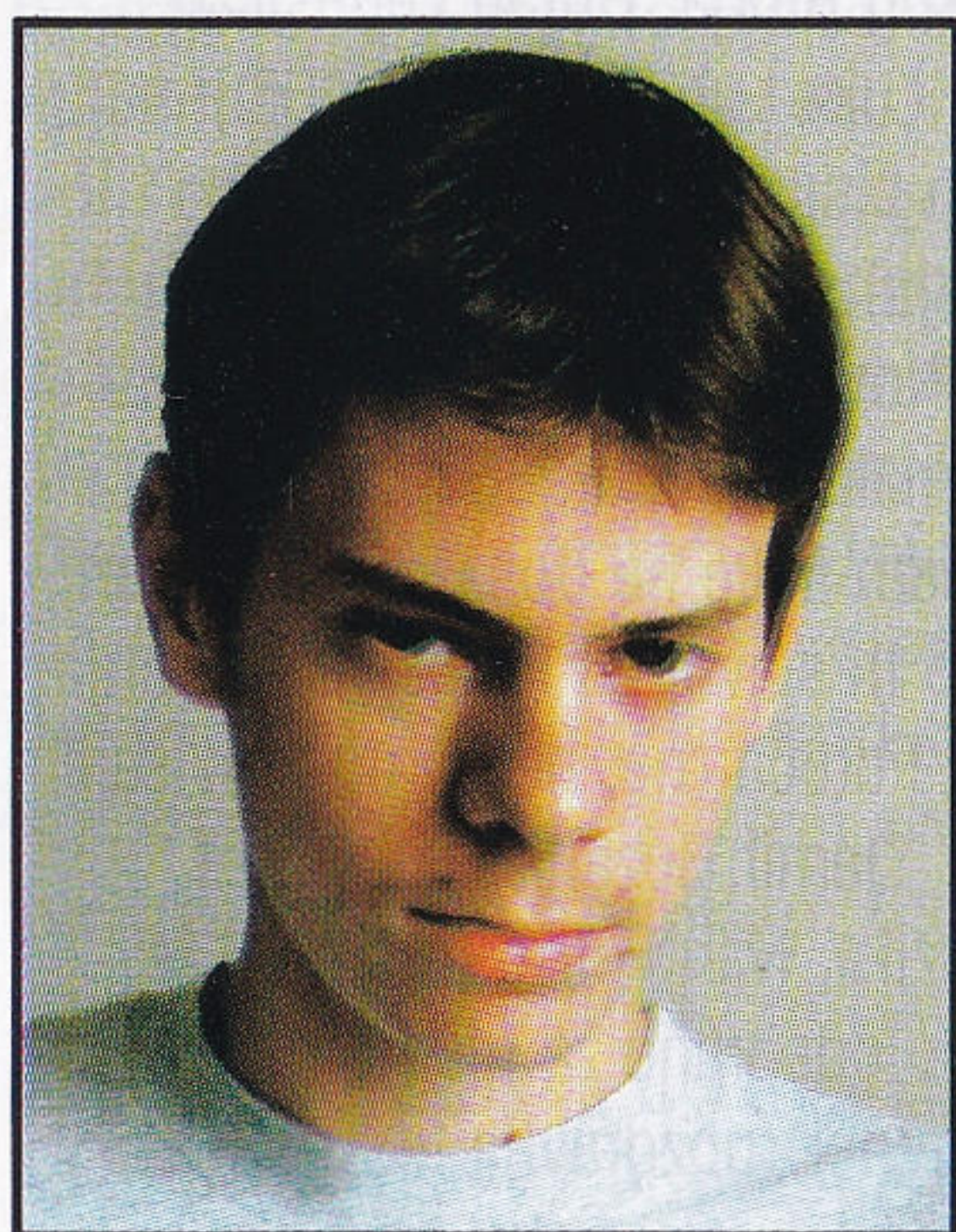
Marin Barčanec iz Koprivnice pun je pohvala za naš časopis i Voodoo 2 karticu i to je sve sažeo na najkraći mogući način: Hackerovim igrometrom i pjesmicom. Marin će za svoj trud uskoro dobiti Hackerovu majicu, a ostali... Mislite da možete bolje? Zatrpajte nas pismima, adresa vam je poznata, i nasmijte nas do suza. Onoga tko nam izmami najviše suza nagrađujemo nagradom-iznenadenja!

ONA

Što sam Bogu skrivio
Kad je još nisam dobio.
Svaki put kad je vidim ja
Srce jače zakuca.
Dao bih za nju milijun kuna
Jer trodimenzionalnih ljepota ona je puna.
Da, to je moja kraljica
Voodoo 2, grafička kartica.

HACKER		Informački časopis	
Proizvođač	HACKER TEAM	Izdavač	JANUS LUKOV
<div> <div>HHH...</div> <div>HHH...</div> </div>		<div> <div>SYE</div> <div>SYE</div> <div>SYE</div> <div>SYE</div> </div>	
<div>100</div>			
Najbolja	informački	časopis	izdavač
CIJENA	IZLAZI	OPISANIH	IGRICA
36 kn	1-tjedno	malu	
24.90 kn	1-mesečno	osrednjo	
32.10 kn	1-godišnje	mnogo	

NOVOSTI



Vruće, vruće, vruće....

Konačno smo dočekali ljeto, godišnje doba za vrijeme kojega se sve polako usporava, ljudi iz kontinentalnih predijela polako prelaze na more željni sunca, lude zabave i osvježjenja. Nažalost poput svih nas i ljudi iz industrije računalne zabave također su željni odmora nakon proteklih mjeseci provedenih u tami sakrivenih prostorija pripremajući tajne projekte kojima su oduševili igraču publiku. Ipak sve je to tek zatišje pred buru, jer početkom rujna stvari se počinju naglo ubrzavati, a sve započinje drugim najatraktivnijim događajem godine vezanim uz računalne igre. Riječ je o konvenciji elektronske zabave ECTS-a koja se održava u Londonu, a po veličini i zanimljivosti nalazi se odmah iza glamurnog E3a. Također treba napomenuti da nas nakon uzavrijelog ljeta očekuje niz izvrsnih igara čiju pojavu već duže vremena očekujemo, a od njih su možda najistaknutiji Sin i Half-Life koji se po družini razvoja mogu još mjeriti samo sa Unrealom. Bilo kako bilo ljeto je tek počelo, a u ovom vrućem broju Hackera ponovo smo vas nastojali obasuti dobro probranim novostima među kojima će vjerujemo svako od vas pronaći neku njemu značajnu zanimljivost. Vjerojatno ste već primjetili da iz broja u broj u našim rubrikama novosti gostuje sve veći i veći broj nastavaka već poznatih igara. Činjenica je da se takav trend izdavačima isplati jer se prilično čvrsto drže uzrečice ne mjenjaj konja za utrku dok god pobjeđuje (ili nešto tome slično), ipak igrači im takvo ponašanje previše ne zamjeraju jer željno očekuju nastavke svojih omiljenih naslova. Jedna od takvih tvrtki koja nam je ovom prilikom posebno zapela za oko je 3DO sa svojom proizvodnom linijom pretrpanom samim nastavcima već uspjelih i dragih nam naslova čije kratke preglede možete pročitati u ovome broju. Nakon prošlomjesečnog odgađanja Warcraft Adventuresa počelo se polako šušcati o započinjanju rada na Warcraftu 3 (da, da, još jednom nastavku) na što je Blizzard standardno diplomatski odgovorio da svakako namjeravaju nastaviti svoj Warcraft serijal, ali tek kada oni predvide da je pravi trenutak za to. Srećom taj trenutak se vjerojatno približava jer nakon završavanja razvoja Diabla 2 u Blizzardovoj proizvodnoj liniji ne ostaje niti jedan jedini naslov, tako da će Blizzardovci jednostavno morati položiti svoje karte na stol i otkriti svijetu projekte koje drže u tajnosti. Uglavnom još jednom vam želimo da se što bolje odmorite i izdržite ove vruće ljeto, a nakon toga nastavlja se luda utrka u industriji računalnih igara koje smo uostalom i sami sudionici.

Damir Đurović

SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ

Info

18

Quake 3 obustavljen, Larian Studios dovršava svoj novi RPG, Lionhead priprema izuzetno obećavajući Black&White, glasine o Falloutu 3, nove slike iz Moto Racera 2, D.I.R.T. ludnica na motorima dolazi na PSX, besplatne misije za Wing Commander: Prophecy, grafički impresivan Citizen Kabuto, Activisionov prvi RPG Legend of the Five Rings, Heroes of M&M 3 izgleda bolje nego ikad, Uprising i Might&Magic dobijaju nastavke... Sve što morate znati o novim naslovima ćete saznati u rubrici Info.



Nakon prošlomjesečnog Shita mjeseca - Redline Racera - s velikim nestrpljenjem očekujemo nastavak vrlo uspješnog Moto Racera.

Na tragu

22

Igre se danas razvijaju dugo vremena, često i duže od godinu dana, i tijekom razvoja se konstantno mijenja prvobitni grafički engine ili koncept. U rubrici Na tragu pratimo sve promjene i zanimljivosti tijekom razvoja najavljenih igara. Ovaj mjesec izdajemo nove informacije o Diablu 2, slike iz Extremea G-2 za N64, prve slike iz NFS 3 koji konačno dolazi na PC, prikaze novih Star Trek igara, izvještaj o naslovima koje hiperaktivni Rage Software (poznatiji po Incomingu opisanom u ovom broju) priprema za PC itd. Uf, ovaj mjesec je Hackerov press tim bio uistinu neumoran...

EyeCandy

28

Iako naš press tim marljivo visi na Internetu u potrazi za najnovijim informacijama i slikama iz najavljenih naslova, do nekih stvari se na ovaj način ipak ne može doći - ekskluzivitet. Tada je potrebno direktno kontaktirati samog izdavača i uvjeriti ga da baš našem časopisu da ustupi ekskluzivne nikad-prije-videne slike iz naslova koje željno iščekujemo, a upravo u tu svrhu smo napravili rubriku EyeCandy. Dakle, opustite se i napasite oči uz jedinstvene slike iz Max Paynea, Dungeon Keepera 2, Force Commandera i Descenta 3, samo nemojte puno sliniti po stranicama. Ovako nešto možete vidjeti samo u našem časopisu.



Najava: Tresspasser

30

Za sve ljubitelje Jurassic Parka i velikih T-Rexova stiže najava Tresspassera, nove igre tvrtke Dreamworks Interactive koja je u zajedničkom vlasništvu dvaju najvećih mogula interaktivne zabave: Stevena Spielberga i Billa Gatesa. Najbolja stvar je što će igra izgledati fenomenalno i bez 3D ubrzivačkih kartica.



HACKEROVA TOP LISTA NAJAVA

Hackerov press tim, zadužen za informiranje čitateljstva o novim projektima i igrama u izradi, je za vas sastavio top listu trenutno najočekivanijih igara.

1 Dune 2000 (Westwood)



Westwoodov remake izvrsne Dune 2, igre koja je pokrenula RTS žanr, već duže vremena svi nestrpljivo očekujemo. Službeni datum izlaska najavljen je za ovo ljeto, no iz povjerljivih izvora načuli smo da bi se to vrlo lako moglo promijeniti, u svakom slučaju izdržite još malo, sigurno će se isplatiti jer ipak u pitanju je Westwoodova igra.

2 Diablo 2 (Blizzard)

Igra čiji je prethodnik podigao veliku prašinu i pobudio veliko zanimanje za RPG žanr, stoga uopće ne začuđuje njezina visoka pozicija na listi najočekivanijih.

3. Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)

4. Tomb Rider 3 (Eidos Interactive)

5. Tiberian Sun (Westwood)

6. Descent 3 (Interplay)

7. Sin (Activision)

8. Duke Nukem Forever (3D Realms)

9. Alpha Centauri (Firaxis)

10. Daikatana (Ionstorm)

IZDVAJAMO

Star Trek Special 24

Čak pet igara Star Trek tematike priprema se za pojavljivanje u skoroj budućnosti, a njihov zbirni prikaz možete pročitati u članku "Star Trek Special" u okviru rubrike "Na tragu".



Black&White

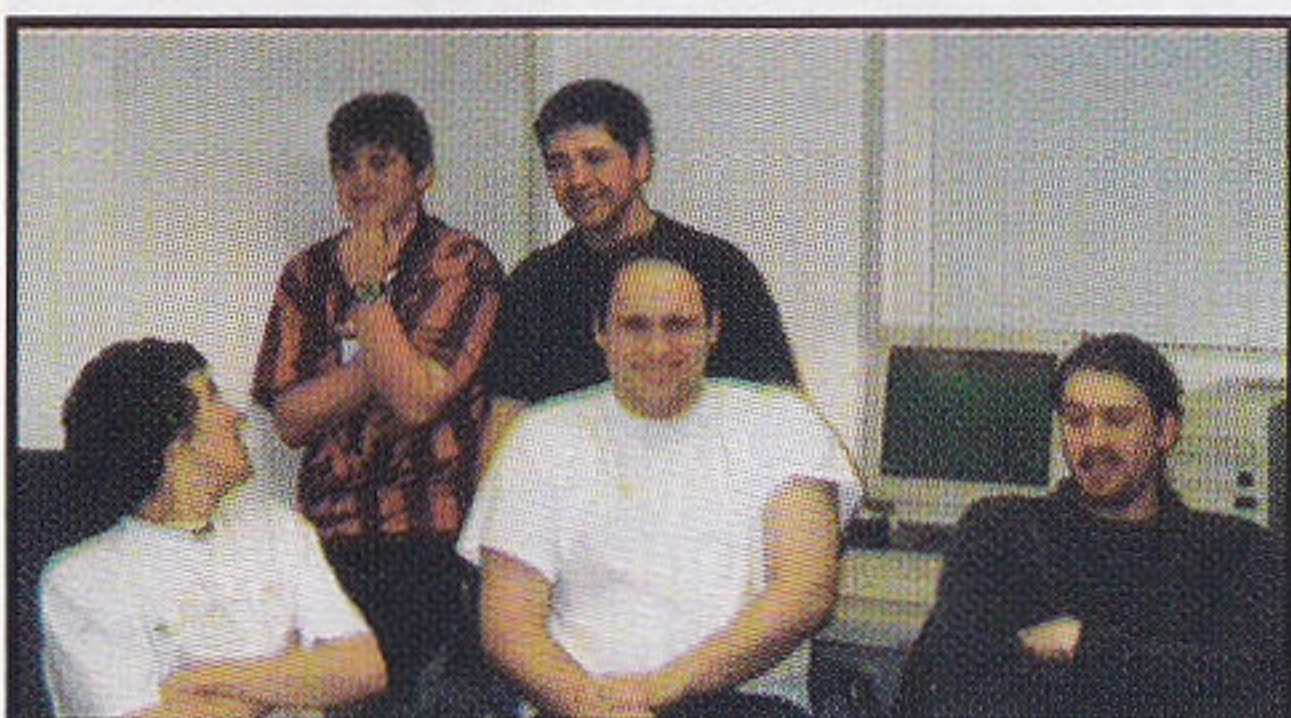
18

Nešto zanimljiviji pristup stvaranju računalnih igara, pročitajte kako će izgledati jedna od najkreativnijih igara iduće godine koja nam dolazi iz majstorskih ruku Petera Molyneuxa.



Predstavljamo vam novu rubriku u časopisu, nastalu kao plod naše bogate suradnje sa stranim izdavačima i proizvođačima igara, gdje će vam ljudi zaduženi za razvoj novih projekata iz mjeseca u mjesec povjeravati nove tračeve i zbivanja unutar izdavačkih kuća čije igre rado igrate zato jer ste vi to tražili. Ovaj mjesec na liniji imamo Martyna Browna, direktora za razvoj igara iz Team 17...

Kristijan Žibreg



Nakon par rundi piva, testiranje konačne verzije Worms 2 je završilo katastrofalno - ovi momci su padali jedni preko drugih kreveljeći se svaki put kad bi netko učinio neki glupi potez u igri.

'Alo, 'alo... Team 17?

Pozdrav Hrvatskoj i čitateljima Hackera,

Ovog je mjeseca groznica Svjetskog nogometnog prvenstva žestoko zahvatila Team17, do te mjere da je razvoj stao svaki put kad je igrala naša draga reprezentacija. I jedno vam moram priznati, nije dobro kada u takvim trenucima u uredu zajedno rade Škoti i Norvežani. Primjerice, naš programer Fraser Stewart je Škot iz Glasgowa, a muzičar Bjorn Lynne je Nizozemac. Prijateljsko nadmetanje? Ne bih rekao. Situacija je bila idilična kad smo u prijateljskoj atmosferu puba pratili utakmicu između Škotske i Norveške (bio sam impresioniran prijateljskim odnosom supraničkih navijača na utakmici), no kada smo dan poslije malo zahaklali između sebe, sve su se iluzije raspršile: Bjorn je uklizao vrlo nezgodno i sumnjivo u Fraserov zglobov te jadnik nije mogao dovršiti našu prijateljsku utakmicu do kraja. Hvala Bogu što ovdje nemamo argentinskih programera.

Inače, naš management je ovaj tjedan doživljavao male neugodnosti. Naime, direktor odjela za tehničku podršku je bio bolestan pa su momci zaduženi za beta testiranje igara uskočili u pomoć. Naravno, nisu mogli izdržati da se malo ne našale na račun naših jadnih kupaca. Grant Towell je bio na telefonu u trenutku kada se neki tip potužio da mu Crvi puštaju krckave zvukove. Nakon dobrog smijanja, momci su ga zamolili neka prisloni slušalicu na PC-ev zvučnik da bi mogli i oni čuti. Kad je ono to učinio, Grant je uključio speakerphone i tada su mu se svi počeli glasno smijati, našto je jadni kupac upitao: "Smijete li se meni?" Poslije se taj isti tip žalio na naše usluge te mislim da nećemo više od momaka za beta testiranje tražiti da odgovaraju na pozive upućene našem help lineu. I kao da to nije bilo dovoljno, momci su uspjeli upasti i u Sarino računalo (Sara je direktor odjela za tehničku podršku) uporabivši ga za slanje ljubavnih poruka njenom prijatelju preko ICQ-a. Sara još nije saznala za ovu podlost i sva je sreća da ne zna hrvatski. Kad smo već kod odjela za beta testiranje, sjetio sam se događaja iz doba kada smo završavali Wormse 2. Naime, dan prije zaključenja master kopije, donio sam nekoliko limenki piva (oko ponoći) u nesretan trenutak jer igra još nije bila testirana pod ostalim svjetskim jezicima. Momci su iskapili svo pivo i onda



Vesele face iz odjela za beta testiranje igara iz Team 17. Možete li se sjetiti boljeg posla od ovog?

su, naravno, zalegli pijani poput smukova pokušavajući testirati Worms 2 na PC-ima sa švedskim postavkama. Sve je završilo katastrofalno - ljudi su padali sa stolica, kreveljili se na svaku glupu stvar i nisu zgotovili posao. Nismo ih krivili jer me nitko nije tjerao da ih častim pivom.

Isto tako, sjećam se kako smo nekoć mnogo igrali Dukea u mreži. U jednom trenutku je producent Paul Kilburn počeo igrati protiv svijeta, što ne bi bilo toliko loše da zna igrati, pa smo se počeli zabavljati tako što bi snimili screenshotove trenutak prije nego bi ga ubili. Situacija je ličila na safari: svi smo ganjali Kilburna, snimali ekrane i poslije ih uspoređivali, dobro se naslađujući. Kilburn nije nikad uspio ubiti nikoga od nas, iako smo se šepurili 10-ak sekundi ispred njega da bismo snimili najefektniju scenu smaknuća. I na kraju, imam još jednu priču iz veselog Teama 17 koja se tiče razvoja Nightlonga za PC (Nightlong je point'n'click avantura koja bi trebala izaći u listopadu). Igru razvija programerski tim Trecision smješten na prekrasnoj zapadnoj talijanskoj obali. Jedan dan smo imali sastanak u vezi lokalizacije igre i upravo smo raspravljali o troškovima i isplativosti prevođenja igre na sve europske jezike kad je jedan od članova našeg marketinga (čiji identitet nećemo otkriti) ustao i ozbiljno provalio: "Mislim da ne možemo raditi talijansku verziju, troškovi će biti preveliki". Svi smo se tupo pogledali na trenutak, nakon čega sam ja pristojno ukazao na činjenicu da su programeri igre svi odreda Talijani te da ne bi trebali imati velikih poteškoća. Vidite, čak i briljantni Team 17 katkad griješi.

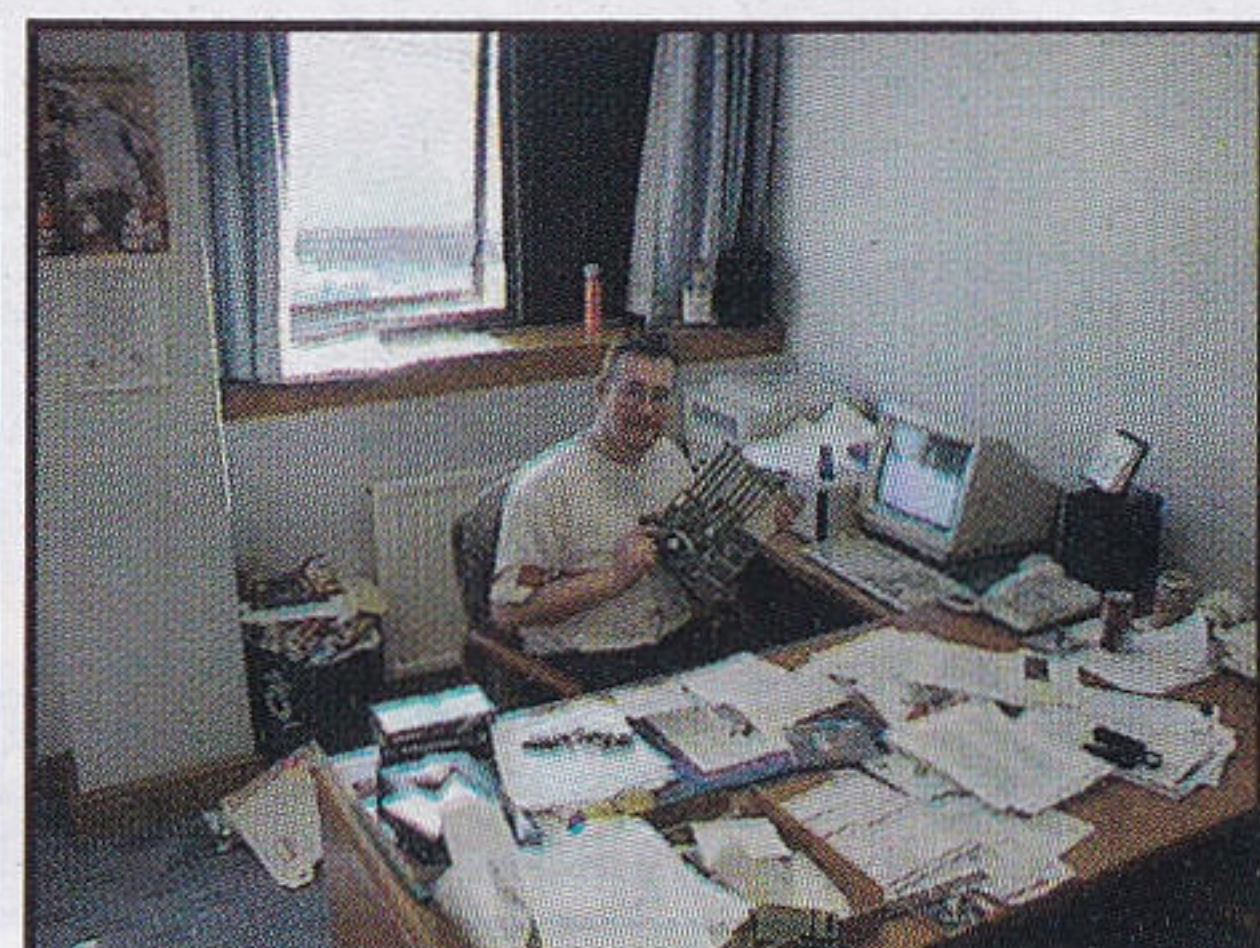
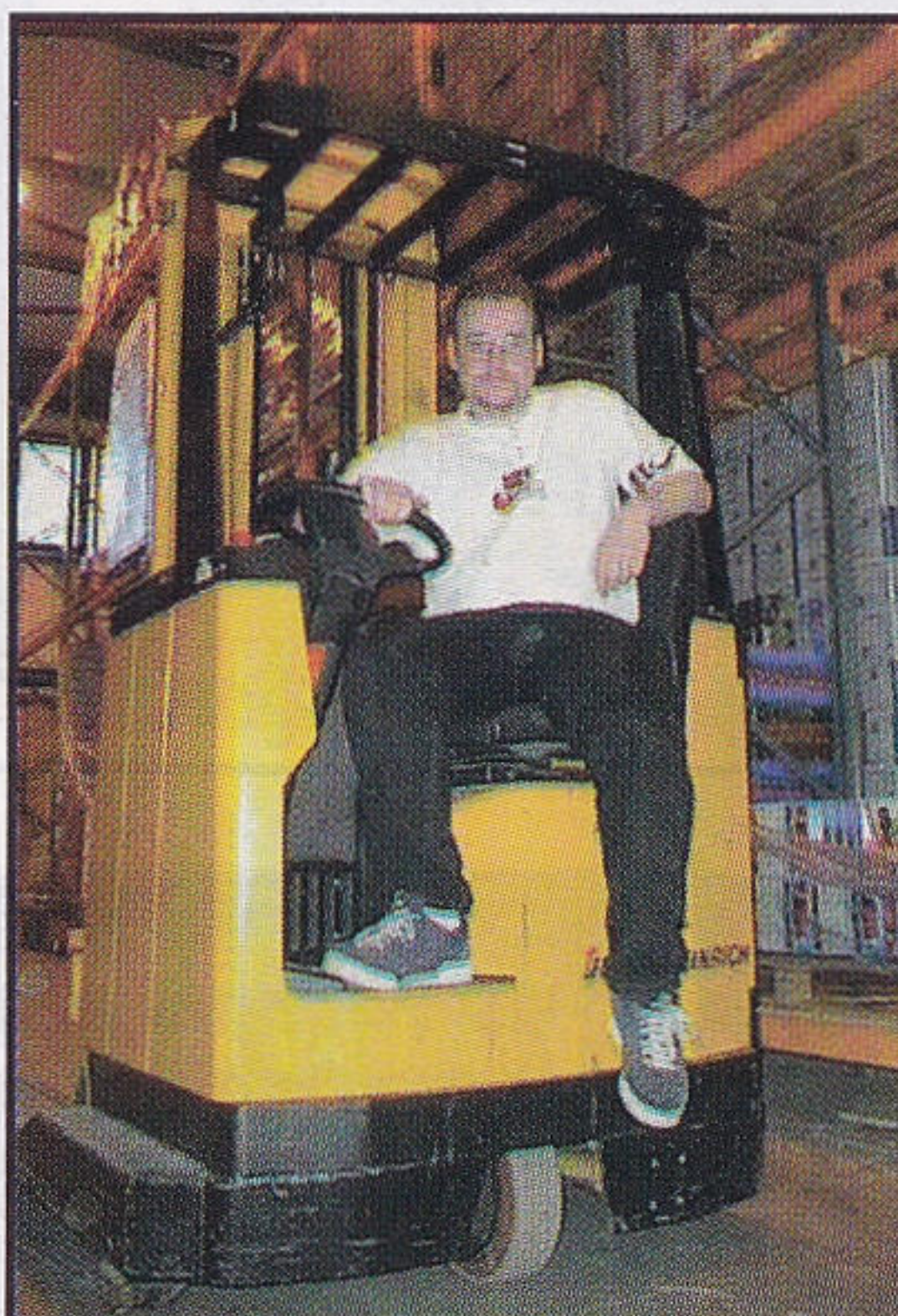
Martyn Brown

Direktor odjela za razvoj

MJB
😊



Zovem se Brown, Martyn Brown - direktor sam odjela za razvoj novih igara u Team 17.



Od fizikalca do fine elektronike - u Team 17 vam stoje sve mogućnosti na raspolaganju za razvoj vaše karijere.



The Lady, The Mage, and The Knight

Među brojnim tvrtkama koje su radile na proizvodnji kvalitetnih RPG naslova *Realms of Arkania* serijala našao se i *Larian Studios* koji upravo dovršava još jednu igru slične tematike napravljene po istoj licenci RPG sustava koji je rabio i spomenuti serijal. Već nakon kraćeg razgovora s ljudima iz *Lariana* bilo nam je jasno da su doista pravi obožavatelji tog žanra i da su uložili maksimalne napore kako bi njihova igra *The Lady, The Mage and The Knight* postala što uspješnija i što zanimljivija, a posebnu su pozornost posvetili iskusnim igračima i obožavateljima



RPG žanra kojima će ova igra sigurno biti pravi izazov. Dečki iz *Larina* punili su nam uši o brojnim kvalitetama ove igre no ponajprije treba istaknuti dobru grafiku, velik i zanimljiv fantasy svijet te posebnu multiplayer opciju koja će vam, kažu, pružiti potpuno nov užitak igranja. Nažalost, detalje još uvijek drže u tajnosti - da ih konkurencija ne bi zaskočila nečim sličnim.

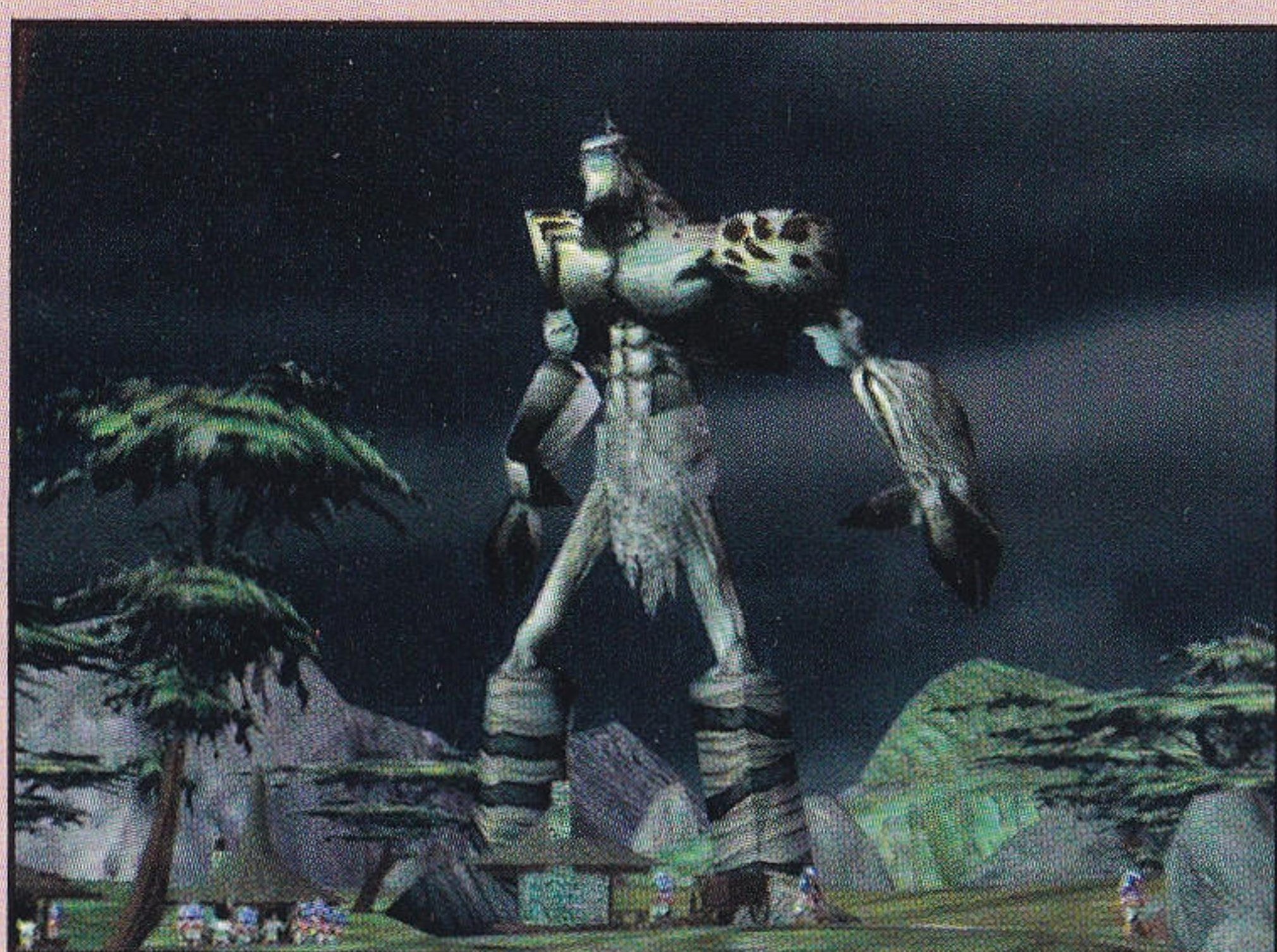


The Lady, The Mage, and The Knight	
Proizvođač	LARIAN STUDIOS
Izdavač	ATTIC
Žanr	RPG
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

id Software prekrižio trojku

John Carmack, vodeća osoba zadužena za nedavno najavljeni *Quake 3*, prošli je mjesec objavio da se rad na tom projektu obustavlja te da će dio tog programiranja biti iskorišten za novi naslov pod imenom *Quake Arena*, okljaštenom verzijom onoga što je trebao postati *Quake 3*. Naime, *Arena* neće uopće imati single player verziju igre, nego će se temeljiti na igranju u više igrača putem jednog od brojnih oblika komunikacije (Interneta, izravno preko modema, lokalne mreže).

Black&White



Ako za gomilu dizajnera računalnih igara možemo reći da su obični smušenjaci, nesposobni smisliti kakvu novu i zanimljivu koncepciju za neku od svojih igara, za *Petera Molyneuxa*, glavnog osnivača male ali jake

tvrtke *Lionhead*, to nikako ne bismo mogli reći. Uz *Sid Meira* (čijem se dizajnerskom talentu osobno divim) i nekolicine drugih ljudi, *Peter* je jedan od skoro izumrlih vizionara čije su se igre uvijek s velikim oduševljenjem igrale i dugo pamtile. *Peter* je zaslužan što se njegova bivša tvrtka *Bullfrog*, koju je također on pokrenuo, proslavila naslovima neprocjenjive kvalitete i vrijednosti - *Populous*, *Magic Carpet*, *Dungeon Keeper* i dr. Napustivši svoju matičnu tvrtku, odlučio se na osnivanje male i učinkovite tvrtke sastavljene od vrlo sposobnih ljudi i nazvao je *Lionhead*. Prvi naslov, kako ističe *Peter*, morao je biti potpuno drugačiji nego što je bila gomila igara koje su preplavljivale tržište i inovativan. Krajem prošle godine počeo je razvoj nove igre a *Lionhead* je tek sad otrio njeno ime -



Black&White. U toj je igri *Peter* uporabio svo svoje dizajnersko umijeće stečeno s prijašnjim naslovima što je rezultiralo velikim ispreplitanjem žanrova i podžanrova, a takva je promjena više nego dobrodošla jer smo se već navikli na neprekidno kloniranje istovrsnih žanrova. Za detaljniji opis igre trebalo bi nam nekoliko stranica, kojih nemamo, stoga ćemo priču skratiti. U ulozi mladog boga započinjete svoju besmrtnu karijeru na jednom od zabačenih kutova mističnog svijeta i s vremenom stječete naklonost malenih plemena koja naseljavaju te prostore, što će povećati vašu moć. Ubrzo saznajete da niste jedina viša sila na kugli zemaljskoj, pojavljuju se i drugi bogovi jednako iznenađeni vašim postojanjem kao i vi njihovim te zbog svađa oko moći započinju veliki sukobi. Naravno, najveću nesreću doživjet će mali podanici, a vi ste im jedina nada. Iako po samom konceptu igra podsjeća na *Populous*, proučivši malo bolje detalje, uočit ćete da je zapravo riječ o posve različitoj igri. Neke od inovativnih strana igre su nov način uporabe čarolija (izvode se ritualno i to u punom smislu riječi) - određenim pokretima miša stvarate čaroliju koju želite (primjerice, čaroliju wall of fire rabite opisujući krug mišem itd.). Uopće, cijelo je sučelje drastično promijenjeno, nema nikakvih ikona, a najvažnije od svega je ovladati tzv. *gesture* sustavom. O ostalim značajkama igre *Black&White* ćemo još govoriti - izlazak igre planira se tek u drugoj polovici sljedeće godine.

Black&White	
Proizvođač	LIONHEAD
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	MJEŠAVINA
Izlazi	tijekom 1999.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

INFO PLUS

Gex na PC računalima

Crystal Dynamics je najavio da će njihova uspješna platformska igra *Gex: Enter the Gecko* konačno ovoga rujna biti prebačena i na PC računala te će i ostatak svijeta moći uživati u njoj. Igra će imati potpunu 3D podršku i svojim vizualnim izgledom prestiže verziju s konzola. Uostalom, odigrajte demo na našem HackCD-u ako nam ne vjerujete.



Intel vs. Intergraph

Već duže vrijeme traje sudski spor oko navodne uporabe Intergraphovih patenata u nekim Intelovim poznatim proizvodima. U Intelu uporno poriču sve optužbe, dapače, i oni kreću u akciju. Poznata uzrečica: napad je najbolja obrana, čini se, dobro je poznata Intelu koji je krajem prošlog mjeseca uputio niz optužbi Intergraphu za nelegalnu uporabu njegovih patenata. Jedan od čelnika i glasnogovornika Intergrapha rekao je da je to tek jedan od Intelovih trikova kojim nastoji skrenuti pozornost s glavnog procesa.

Moto Racer 2

Motor Eracer 2 je nastavak igre u medijima proglašene kao najbolja motoutrka prošle godine. Nova verzija donijet će pregršt novih staza, motora i drugih opcija uključujući i novi 3D editor kojim ćete moći uprizoriti neku od svojih zamišljenih "savršenih" staza. Moto Racer 2 nudi vam sate zabave na tridesetak staza koje se protežu pustinjama, urbanim sredinama i vlažnim prašumama. Preostaje nam pričekati izlazak igre i vidjeti hoće li i ona pokupiti nagradu za motoutrku godine.



Moto Racer 2

Proizvođač	DELPHINE SOFTWARE
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	UTRKA
Izlazi	jesen '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

D.I.R.T.

Vlasnike Playstationa obradovat će vijest o razvoju još jedne igre ekskluzivno pripremljene samo za tu konzolu, izvanredne i dinamične utrke motorima D.I.R.T. Ovo će biti jedna od rijetkih igara koje vam u isto vrijeme mogu pružiti užitek dinamičnog igranja prave arkade ali i potpuno realnu simulaciju vožnje motora koju projicira napredni računalni model fizike što su ga razvili vješti programeri Funcoma. S obzirom da se D.I.R.T. razvija posebno za Playstation konzolu, nastojat će se iskoristiti sve njene mogućnosti kao i podrška za različite vrste novijih PSX kontrolera. Možda ovo nije igra za svakoga, no ako ste ljubitelj brzine, D.I.R.T. će vam se zacijelo svidjeti.



D.I.R.T.

Proizvođač	FUNCOM
Izdavač	nepoznat
Žanr	UTRKA
Izlazi	neodređeno
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Glasine o trećem Falloutu

Dok Interplay još uvijek završava nastavak vrlo uspješne RPG igre Fallout za koju je zadužen njegov razvojni odjel Black Isle Studios (bavi se strogo razvojem RPG igara), već su procurile brojne glasine o početku priprema za proizvodnju Fallouta 3 uspije li dvojka popuniti predviđeni financijski plan. Prema riječima voditelja Black Isea Feargusa Urquharta, treći će nastavak najvjerojatnije biti preuređen uporabom novog 3D enginea, iako bi se oni radije držali dobrog starog 2D-a na koji se dobar dio igračke publike već navikao, no obećali su da će ga, ako tržište od njih bude zahtijevalo, bez ikakvih poteškoća uvesti u treći nastavak. Kakav će biti konačni ishod razvoja Fallouta 3 znat ćemo vam reći tek nakon izlaska dvojke.

Legend of the Five Rings: Ronin



U Activisionovoj igri Legend of the Five Rings: Ronin nastupate u ulozi mladog samuraja čiji je ponos povrijeđen. U potrazi za osvetom lutat ćete

velikom egzotičnim kraljevstvom Rokugana skupljajući dijelove moćnog artifacta koji će vam olakšati put do osvete. Sam izometrični pogled te ostatak igraceg i grafičkog sučelja potsjeća na Blizzardov Diablo, no kako je riječ o igri potpuno drukčije pozadine, nadamo se da je takva podu-

darnost tek slučajna. Legend of the Five Rings spada u igre RPG žanra, a razvija je softverska tvrtka Engineering Animation Interactive inače u svijetu poznata kao vodeća na polju animacije, što i opravdava njeno ime. Inače, igra je napravljena prema licenci dobivenoj od Wizards of The Coasta, tvrtke zadužene za brojne pencil&paper RPG naslove i brojne kartičke igre među kojima je Legend of the Five Rings svakako jedna od poznatijih.



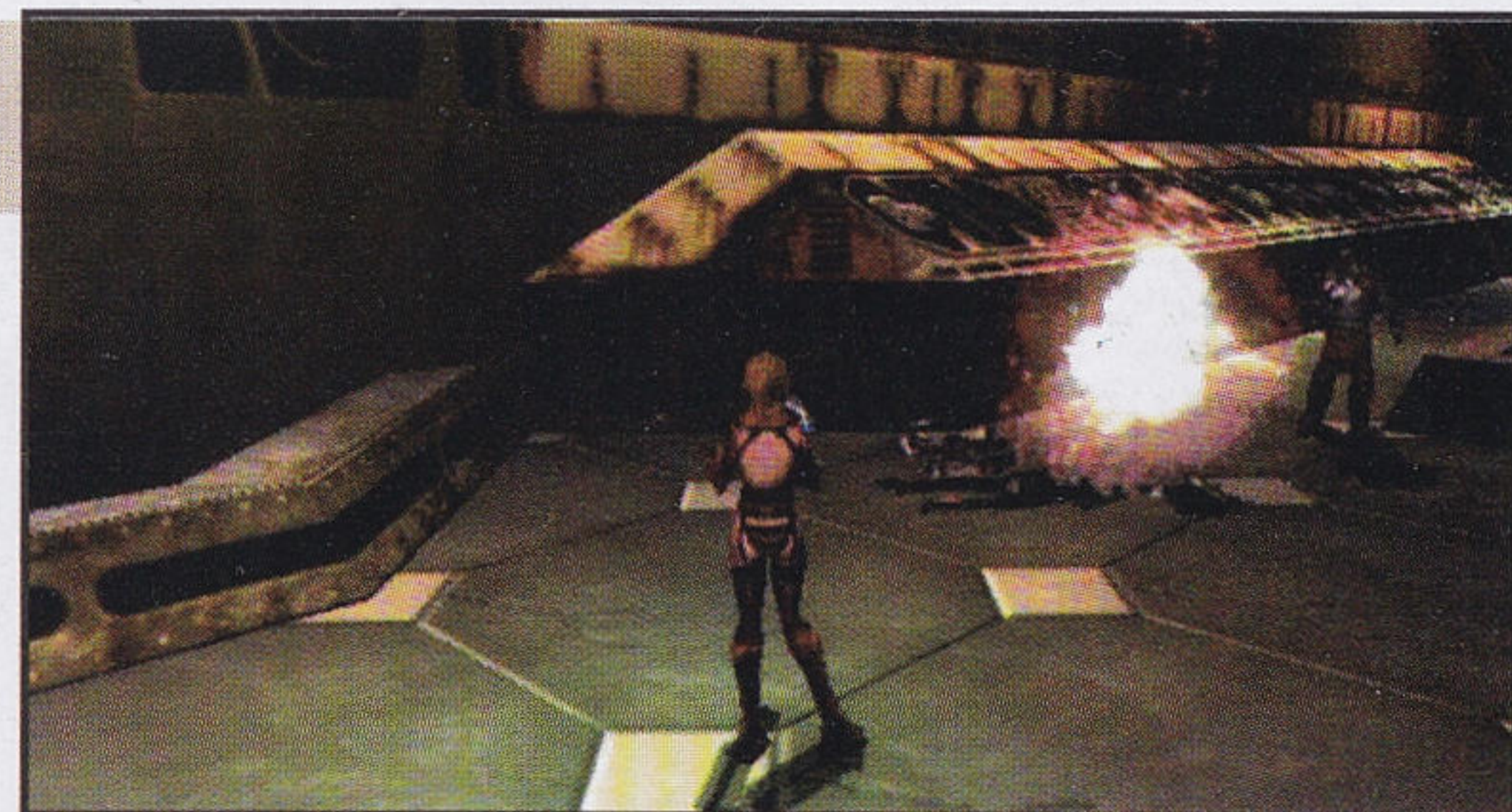
Ronin

Proizvođač	ENGINEERING ANIMATION
Izdavač	ACTIVISION
Žanr	RPG
Izlazi	koncem '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Messiah na prodaju

Interplay se pridružio sve većem broju proizvođača koji su, želeći što više zaraditi, odlučili licencirati svoje kvalitetne enginee čije su se performanse dokazale ili se tek trebaju dokazati u igrama za koje su uostalom i dizajnirani. Ovaj put odlučili su se za licenciranje Messiah enginea, igre koju za njih razvija Shiny Entertainment. Ime enginea, tj. tehnologije koju rabi je RT-DAT ili Real-Time Tessellation and Deformation. Ta tehnologija ima sposobnost iskorištavanja i navođenja 2D video kartica da prikazuju 3D slike, ali nastoji iskoristiti i maksimalne mogućnosti najnovi-

jih 3D kartica. Takvim je engineom omogućeno i igračima sa slabijim računalima uživanje u detaljima iste igre. Izlazak igre Messiah je iz navedenih razloga pomaknut u proljeće 1999.

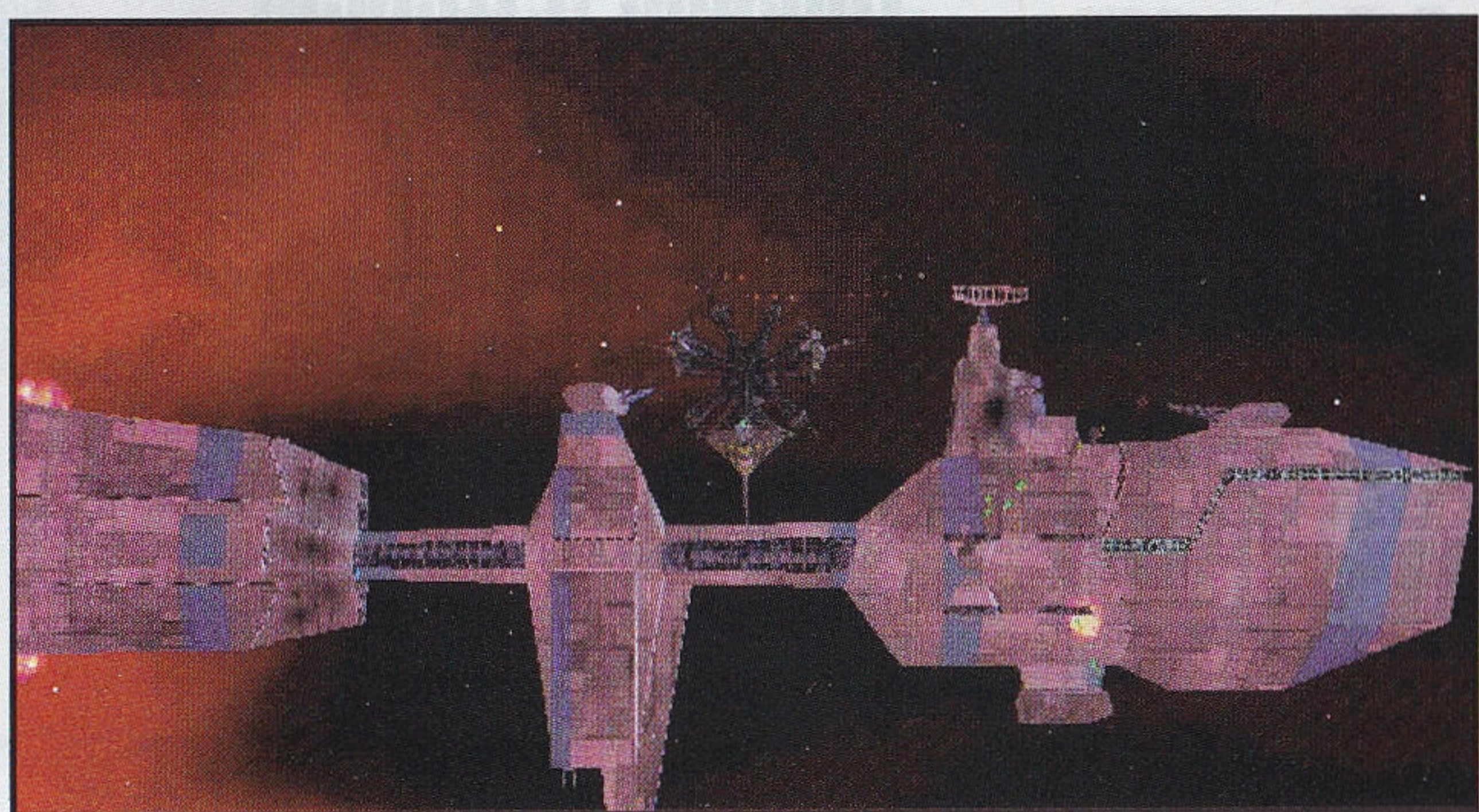


Electronic Arts ponovno pokreće racije

Prošlog je mjeseca bila još jedna racija na softverske pirate, ovaj put u Turskoj. Electronic Arts je u suradnji s lokalnom policijom otkrio lanac ilegalnih dobavljača piratskog softvera iz Malaysije. Ukupno je zaplijenjeno oko 6000 piratskih kopija igara među kojima je bio i velik broj njihovih naslova među kojima se posebice isticao trenutno vrlo popularni World Cup 98. Prema procjenama lokalne vlasti, vrijednost

zaplijenjene robe iznosi nekoliko desetaka tisuća dolara. Protiv tvrtke odgovorne za uvoz navedene piratske robe pokrenut je sudski postupak, a najveća kazna koju bi njeni zaposlenici mogli dobiti je pet godina zatvora i dulja zabrana rada u industriji računalnog softvera.

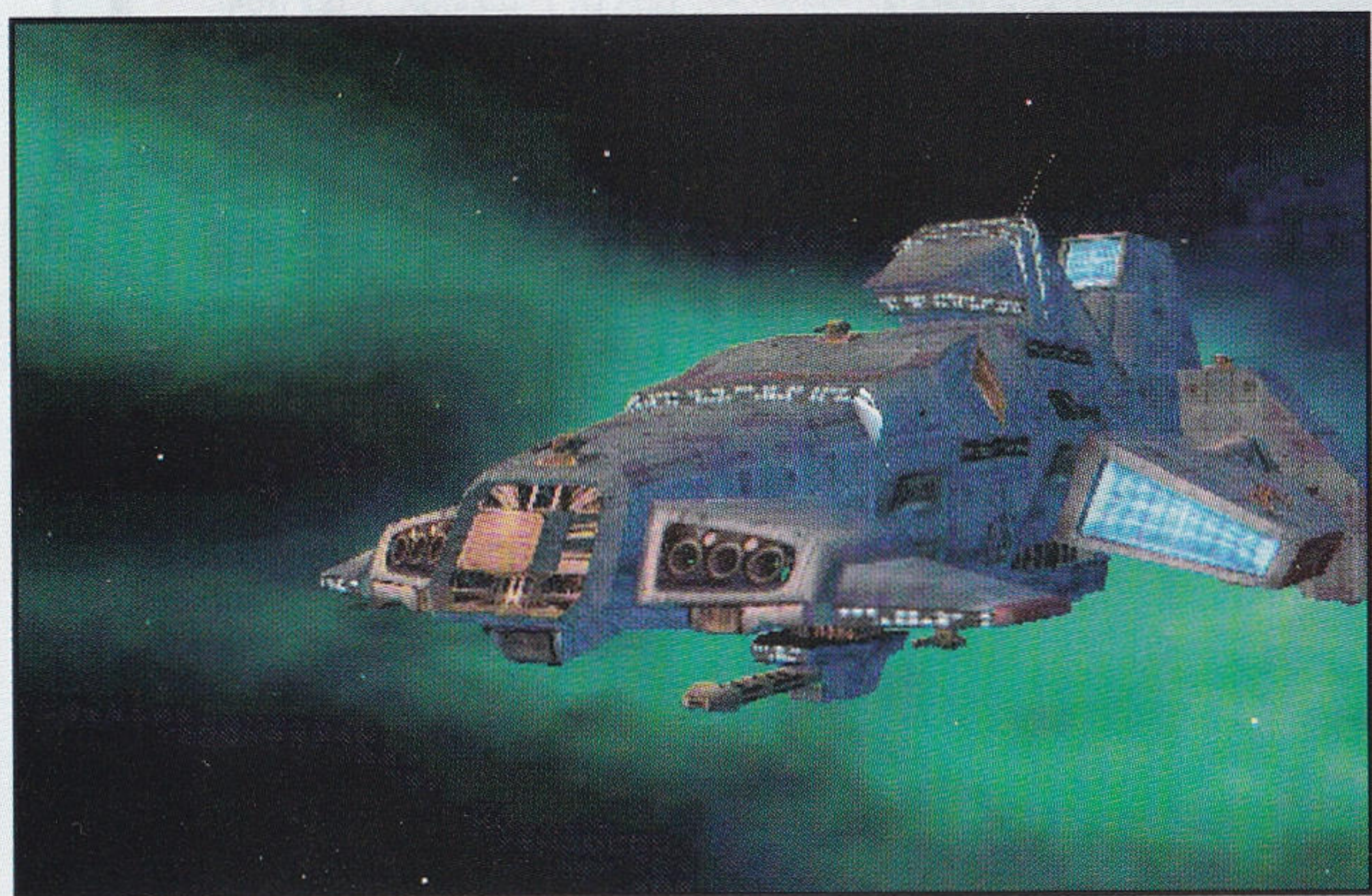
INFO PLUS



Besplatni novi Wing Commander

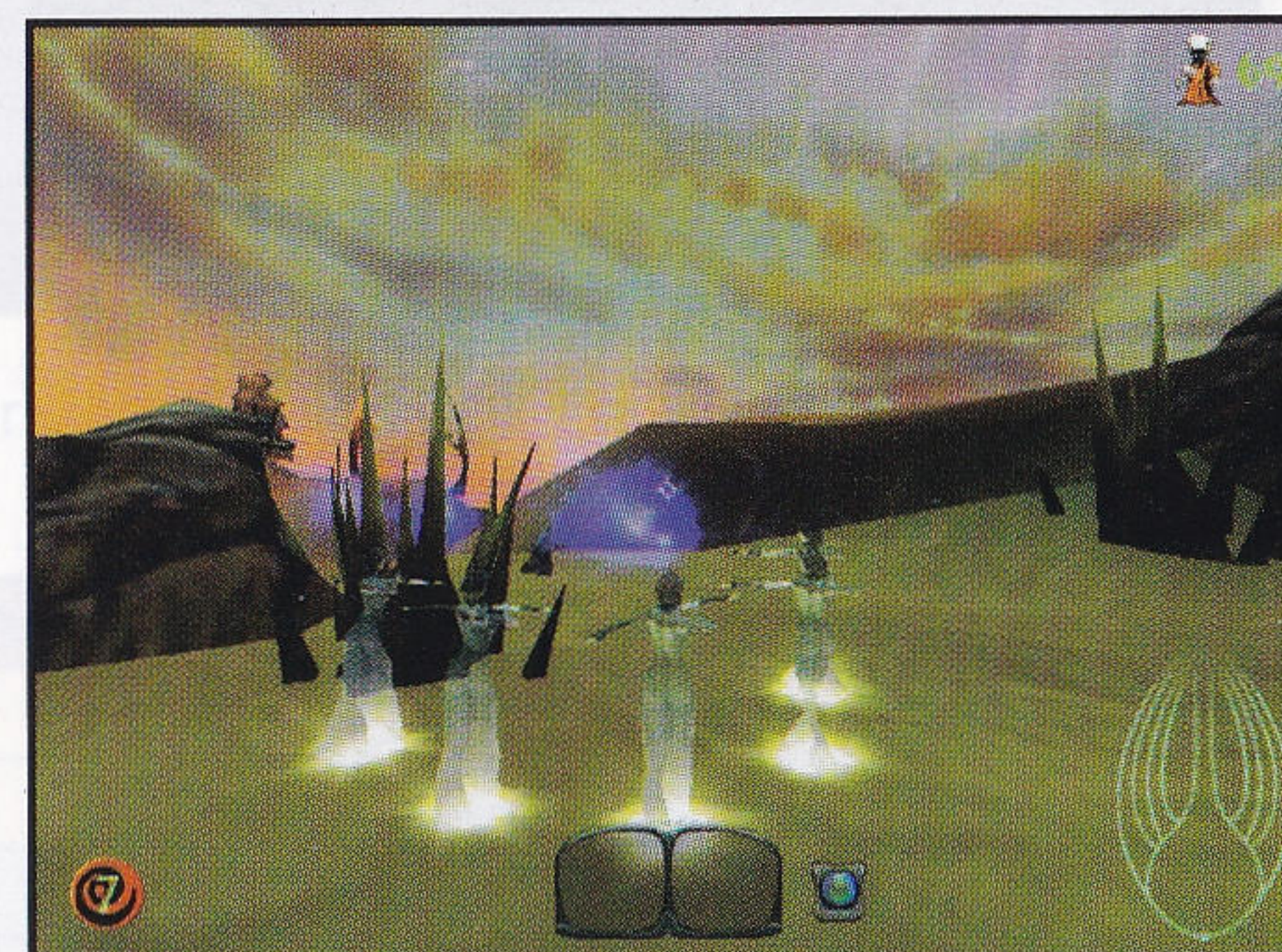
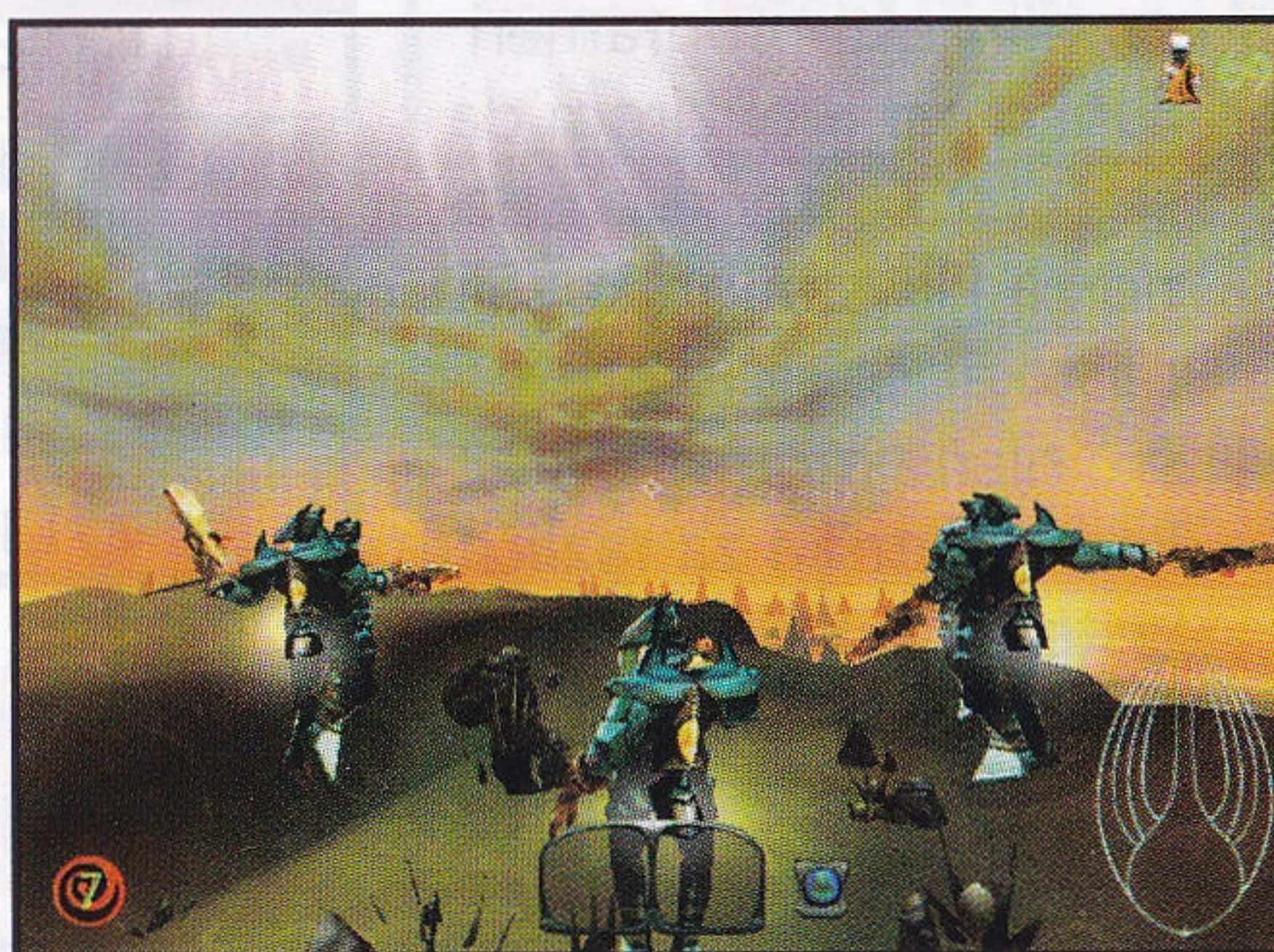
**HACK
EXCLUSIVE
7/98**

Nema tvrtke koja se bavi računalnim igrama a da nas barem jednom u godini ne iznenadi brojnim promjenama i dostignućima. Iako je *Electronic Arts* ove godine već mnogim igrama uspio dokazati vodeću poziciju, oni još uvijek nisu zadovoljni jer jednostavno žele biti prvi među prvima. Ugodno smo bili iznenađeni kad je njihov ogranak *Origin* objavio da radi na novoj *Wing Commander* igri koja će biti dostupna preko Interneta *besplatno*, i to u cijelosti. Igra se zove *Wing Commander: Secret Ops* i u početku je zapravo bila planirana kao add-on za prethodni *Wing Commander* no, promatrana u cjelinu, ispada da je riječ o sasvim novoj igri koja bi trebala sadržati nekoliko desetaka potpuno novih misija dizajniranih u nešto poboljšanom Prohpeceyevom engineu. Sve međusekvence koje su u prijašnjim nastavcima bile uživo snimane napravljene su pomoću običnog 3D enginea da bi se maksimalno smanjila veličina igre i time se omogućilo lakše skidanje sa *Secret Opsovog* web sitea www.secretops.com. Igra bi se trebala pojaviti 24. kolovoza ove godine, a ako bude dopušteno, budite sigurni da ćemo je pohraniti i na naš CD prilog kako bi i oni koji nemaju pristup Internetu mogli uživati u njoj.



Citizen Kabuto

Igra do prije par mjeseci znana samo pod radnim nazivom *Giants* konačno je dobila svoje pravo ime i konačno je postao dostupan velik broj informacija o njoj. *Citizen Kabuto* prva je igra novije tvrtke *Planet Moon Studios* sastavljene od ljudi koji su sposobnosti dokazali radom na projektu MDK (kojeg se vjerojatno dobar dio vas još uvijek sjeća). Dizajneri su je definirali kao akcijsku igru punu uvrnutog i totalno otkačenog humora smještenu u prelijepi 3D svijet. U *Kabutu* ćete voditi



predstavnik jedne od triju rasa koje se bore za vlast nad malim planetom razdijeljenim na 40 malih otočića (razina), u tom će vam pomoći i naseljenici tog svijeta koje ćete moći iskoristiti umjesto oružja ili kao zalogajčić kada vam ponestane energije za borbu s protivnicima. Najuočljiviji u cijeloj igri su njeni grafički detalji te prekrasan ugodan 3D krajolik u kojem ćete jednostavno uživati.

Citizen Kabuto

Proizvođač PLANET MOON STUDIOS

Izdavač INTERPLAY

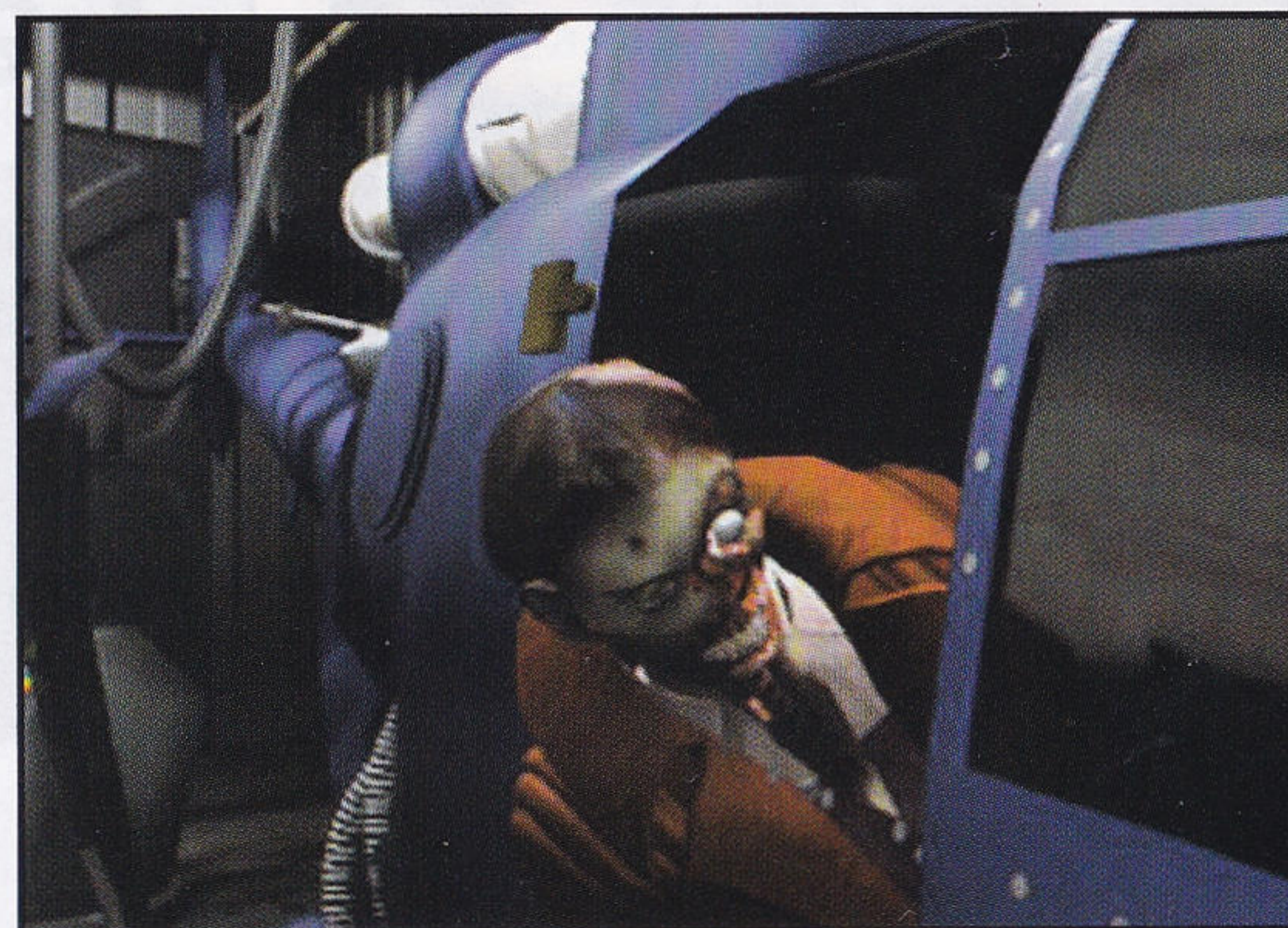
Žanr AKCIJA

Izlazi koncem '98.

Platforme ☒ PC ☒ PSX ☐ N64
☐ Dreamcast ☐ Mac

Dead Unity

Sve igre, pa i ova, hvale se postignutim granicama 3D grafike i njihovim strahovito efektivnim izvođenjem u realnom vremenu. *Dead Unity* ne izgleda pretjerano dobro ali ni razočaravajuće, on je tek jedna u nizu prosječnih 3D akcijsko-avanturističkih igara kojih je tržište uvijek željno i spremno obijućke prihvatiti. Futurističnu priču igre ne treba ni spominjati jer je toliko izlizana da je možete vidjeti u bilo kojem SF filmu B produkcije. Jedina značajka kojom se igra izdvaja od ostaka sličnih uradaka je raznolikost okoliša i predmeta koji će vam pomoći doći do finalnog cilja, pa možda će nekima i to biti dovoljan razloga da je nabavi. Meni jamačno neće!



Dead Unity

Proizvođač ARAMAT PRODUCTIONS

Izdavač THQ

Žanr AKCIJA / AVANTURA

Izlazi jesen '98.

Platforme ☒ PC ☒ PSX ☐ N64
☐ Dreamcast ☐ Mac



INFO PLUS

GT Interactive pridobio još jednog proizvođača

Broj proizvođača koji pod GT Interactivom okriljem izdaju svoje igre ponovno je porastao nakon potpisivanja ugovora s australskom tvrtkom Beam Software. Prve dvije igre koje će se pojaviti na sjevernoameričkom tržištu kao plod suradnje tih dviju tvrtki bit će *KKND 2: Krossfire* i *Deathkarz*.

Prvo softversko DVD rješenje

Intel je objavio da će s njegovom novom grafičkom karticom Intel Express 3D i sa SE440BX matičnom pločom (grafičkim/DVD rješenjem) izaći i prvi softverski DVD decoder malopoznate tvrtke Zoran Corp. Čini se da je to trenutno najbolje moguće rješenje za MPEG 2 i DVD dekodiranje s obzirom da se na tržištu još uvijek nisu pojavila neka prihvatljivija i kvalitetnija hardverska rješenja.

3DO i nastavci

I tvrtku 3DO obuzela je manija stvaranja beskonačnog broja nastavaka igara koje su postigle koliko-toliko dobre rezultate na tržištu računalnih igara. Nastojat ćemo vam ukratko predstaviti neke od njih.

Heroes of Might & Magic 3

Igra o kojoj već i ptice na grani sve znaju. Novi nastavak donosi više heroja, više magije, više misija, zanimljiviju priču i bolju grafiku, ukratko: svega je više i povećano je sve što se povećati dalo. Grafika nastoji pratiti trendove - rabljen je sasvim novi engine rezultat čega je grafika u rezoluciji 800x600 i 16-bitnim

bojama. *Heroes of Might & Magic 3* igra je ljubitelje strategija i fantastičkih svjetova.



Heroes of M&M 3

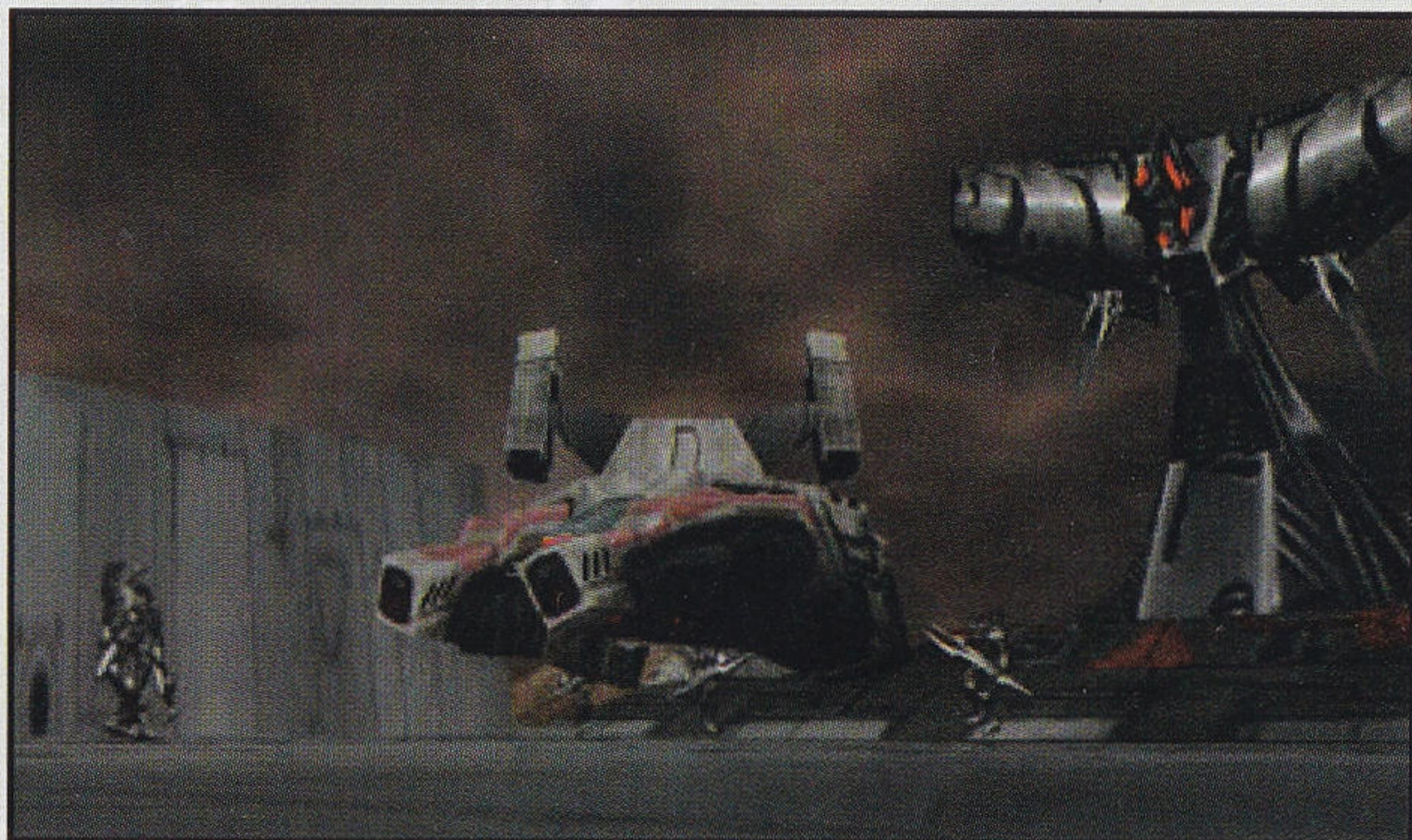
Proizvođač	nepoznat
Izdavač	3DO
Žanr	strategija
Izlazi	koncem '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Uprising 2

Uprising 2 se nastavlja na priču prvog *Uprisinga*, jednog od začetnika novog dinamičnog akcijsko-strategijskog žanra 3DO-a. Dvije ondje zaraćene strane udružuju se sada radi dobrobiti čovječanstva, ali... pojavljuje se alienska rasa započinjući s njima dug i krvav rat. Od ovoga nastavka očekuje se mnogo više, posebice na polju grafike koja će biti u mnogo većoj rezoluciji i kvalitetniji će biti lightning efekti. Programeri zasad nisu spomenuli hoće li igra rabiti isti ali malo unaprijeđeni engine ili sasvim novi pa ćemo se morati strpiti do kraja godine, kada bi se trebala pojaviti na tržištu.

Uprising 2

Proizvođač	3DO
Izdavač	3DO
Žanr	akcija / strategija
Izlazi	zima '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Might & Magic 7

Bez obzira što je prošlo već nekoliko tjedana od izlaska *Might & Magic 6*, među novinarima se počelo šušcati o timu koji je nedavno započeo rad na trećem nastavku ovog RPG serijala. Objektivno igru ne treba očekivati prije proljeća, no nadamo se da ćemo uskoro dobiti i nešto više informacija, ako projekt uopće i postoji.



Requiem: Wrath of The Fallen

3DO će tijekom godine izdati još jednu intrigantnu igru - **Requiem: Wrath of The Fallen**. Igra koristi sasvim novi grafički engine koji su posebno za tu namjenu pripremali ljudi iz Cyclone Studiosa koji, uostalom, i razvijaju Requiem. Priča same igre se dešava u dalekoj budućnosti i isprepletena je gotičkim elementima jer u ulozi dobrog anđela nastojite spasiti svijet od velikog zla koje se nad njega nadvilo. Stari shit u novom ruhu ili inovativan proizvod? Pričekajmo pa ćemo vidjeti!



Mask of Eternity, ograničenja

Iz Sierra su počele stizati informacije da najnovija igra King's Quest serijala *Mask of Eternity* neće raditi pod NT verzijom Windowsa. Također je napomenuto da će igra najbolje raditi na 3Dfx karticama te da se preporučuje svakome igraču koji u miru (bez hrpetine hugova) želi odigrati ovu igru.

Mogući Fallout film

Prema nekim neprovjerenim izvorima, postoje velike šanse da uskoro u produkciju krene SF film zasnovan na priči iz Interplayevog uspješnog RPG-a *Fallouta* čija se priča zbiva u ne tako dalekoj postapokaliptičnoj budućnosti.

INFO PLUS

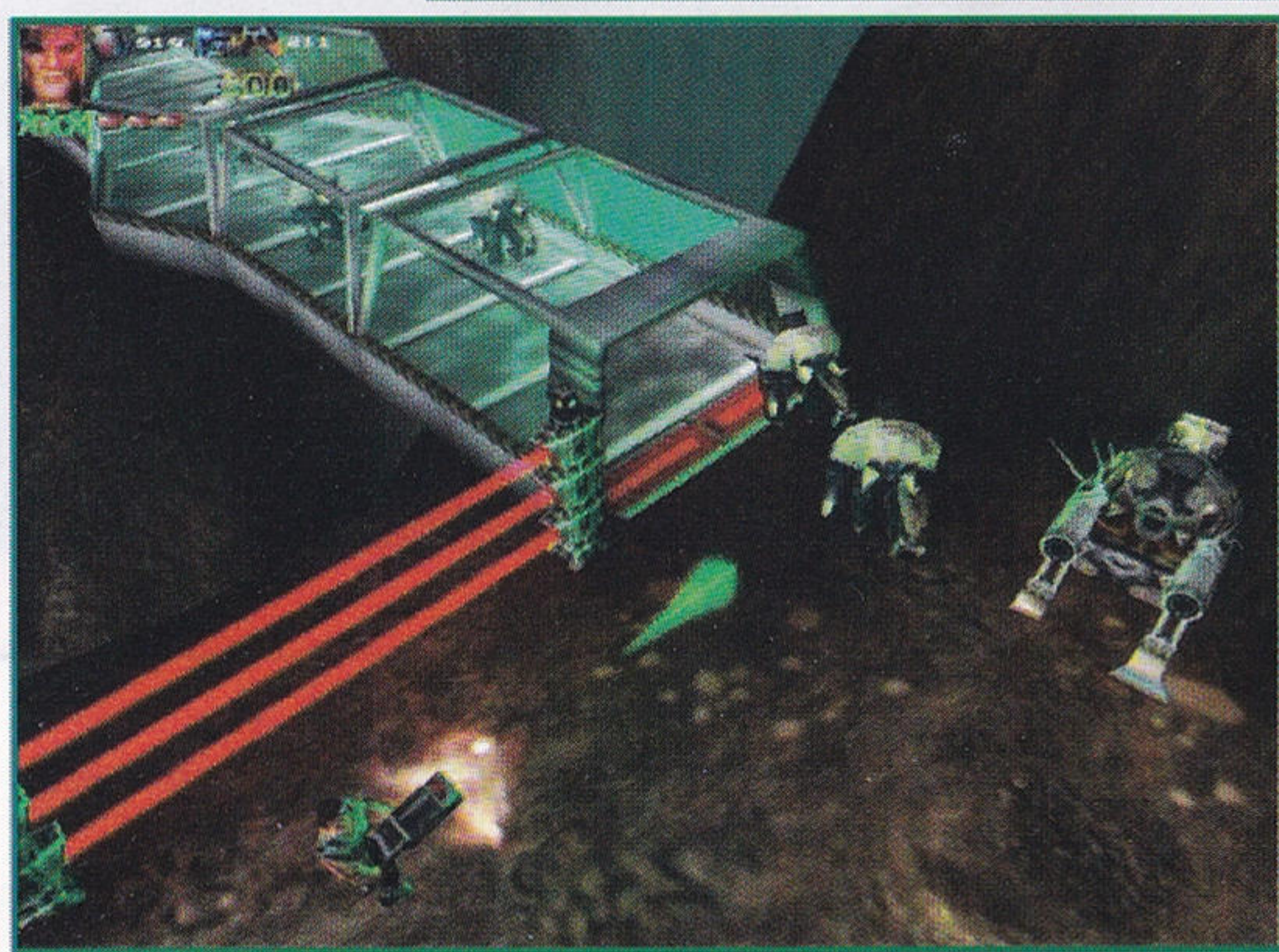
RAGE SOFTWARE

Broj malih turtki upletenih u industriju računalne zabave je u posljednjih godinu dana dosegao kritičnu razinu. Većina ih neslavno završi ne uspevši naći izdavača za svoju igru i završiti davno započeti projekt. No kojiput se nađu i turtke čiji se proizvodi pojedinim značajkama izdvoje iz gomile a njihovi tvorci vremenom postanu slavni i svrstani u sam vrh igračke industrije. Jedna od uspješnih je i Rage Software, turtka koja nam se usjekla u pamćenje svojim vizualno savršenim Incomingom opisanim na stranicama ovoga broja. Rage je povećao svoje kapacitete pa sada već radi na tri različita projekta istodobno. Nadamo se da će barem jedan od njih biti približno dobar kao Incoming.

Expendable

U Rageovoj produkcijskoj liniji uopće ne postoji igra za koju se ne može reći da grafički nije dorasla visokim standardima računalnih igara današnjice. Expendable je još jedan od primjera prekrasnih vizualnih efekata i dinamične animacije kojom se svega nekoliko proizvođača može pohvaliti. Tijekom igre nastupate u ulozi svemirskog marinca koji je igrom slučaja izbačen u nepoznate alienske svijetove na kojima se mora boriti za svoj opstanak ali i opstanak cijele rase kojoj je on jedina nada. Naravno, dobit ćete gomilu najrazornijeg oružja kojim ćete jednom zauvijek ušutkati alienski šljam. Iako priča nije nimalo zanimljiva, čeka vas gomila zabave i luđačkog razaranja te mahnitog ubijanja nekog od vaših prijatelja putem niza multiplayer opcija. Ovim projektom Rage će ponovno dokazati da naše vrijedne i teško stečene 3D kartice mogu pružiti i mnogo više nego što od njih očekujemo, a svi očekujemo maksimum, no nije li Incoming već prestigao tu granicu vizualnog maksimuma!?

Expendable	
Proizvođač	RAGE SOFTWARE
Izdavač	RAGE SOFTWARE
Žanr	AKCIJA
Izlazi	prva polovica '99.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Ruud Gullit Striker

Spoj popularnog sporta kao što je nogomet i izvrsnih vizualnih detalja može dati samo jedno: savršenu sportsku igru koja jamči uspjeh. Novi Rageov Striker je nogometna simulacija koja će zaljubljenicima u najvažniju sporednu stvar na svijetu pružiti sate i sate nogometnih zapleta i neizvjesnih utakmica. Njihov je glavni cilj bio stvoriti vizualno neodoljivu atmosferu, što vjerujemo da su uspjeli s obzirom na izgled fantastičnog Incominga. Jednostavno igračko sučelje možda je ono što nedostaje dobrom dijelu nogometnih simulacija, a čini se da su ovdje na njem programeri uistinu poradili. Ono će biti toliko jednostavno da će ga moći razumjeti i igrači kojima se ne da provoditi sate ispred računala učeći neke od zahtjevnih nogometnih trikova za čije je izvođenje potrebno stotinu tipki. Ostale jače strane Strikera su njegova umjetna inteligencija koja posebno određuje karakteristike svake momčadi na kojima je detaljno poradio i svjetski poznat nogometni trener Ruud Gullit.

Ruud Gullit Striker	
Proizvođač	RAGE SOFTWARE
Izdavač	RAGE SOFTWARE
Žanr	NOGOMETNA SIMULACIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Hostile Wars



Žanr računalnih igara koji je znakovito obilježio i započeo Activision svojim Battlezoneom već se ustoličio i pronašao svoje mjesto među brojnim dizajnerima računalnih igara. Rage se također odlučio na razvoj jedne strategijsko-akcijske igre imena Hostile Wars. Za što bolji grafički doživljaj igra bi trebala rabiti nešto prerađeni, blistavi Incomingov engine čiju su kvalitetu uočili svi mediji koji se bave računalnom tematikom. Inače, igra sadrži dvadesetak razina a tijekom dizajniranja posebna se pozornost posvetila brojnosti detalja i atmosferi koju igra treba pružiti (eksplozije, palež, uništavanje). Hostile Wars vas sigurno neće ostaviti ravnodušnima, no ne vjerujte nam na riječ nego pogledajte samovrteći demo sa ovomjesečne Hackerove optičke pločice (čitaj: HackCD-a)



Hostile Wars	
Proizvođač	RAGE SOFTWARE
Izdavač	RAGE SOFTWARE
Žanr	AKCIJA / STRATEGIJA
Izlazi	početak '99.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Diablo 2

Do kraja razotkriven

Blizzard je prošli mjesec ipak odlučio otkriti i preostala dva lika koja vas očekuju u njegovom najnovijem projektu Diablo 2. Osim tri već poznata, amazonke, necromancera i paladina, kombinaciju od pet likova dopunit će još sorceress (drugi ženski lik) i barbarian. Dok je prvi fizički prilično slabašan jer se njegova (njezina) snaga krije u mističnim moćima magije, barbarian je sušta suprotnost, brutalni plemenski ratnik strahovite snage, malo neprofinjeniji i neinteligentniji. Po svemu sudeći, Blizzard nam je ponudio kvalitetan izbor likova. Nažalost, Diablo 2 morat ćemo čekati nešto duže negoli je bilo predviđeno jer je Blizzard njegovo pojavljivanje odgodio za početak sljedeće godine. U međuvremenu, osladite se izvrsnom promotivnom animacijom za Diablo 2 koja se nalazi na ovomjesečnom HackCD-u.



Diablo 2	
Proizvođač	BLIZZARD
Izdavač	BLIZZARD
Žanr	RPG
Izlazi	kraj '98. / početak '99.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Extreme G-2

Manja gravitacija, veća brzina!

Svakako jedna od najuzbudljivijih i najbolje izvedenih utrka za Nintendo 64 kozolu bila je Extreme-G, luda futuristična utrka s dobrom 3D grafikom i kvalitetnim lightning efektima. Ako ste vlasnik N64 kozole a volite igre ovog žanra, onda Extreme-G niste smjeli propustiti (opis igre se pojavio u prvom broju Hacker Plusa), a ako i jeste, onda ćete uistinu uživati u andrenalinom napumpanom osjećaju brzine što ga pruža Probeov nastavak spomenutog naslova. Igra će vam ponuditi 16 potpuno novih, dobro osmišljenih i dizajniranih futurističnih vozila dvostruko veće brzine postignute zahvaljujući prerađivanju enginea iz prvog nastavka. Od ostalih noviteta vrijednih spomena tu je veći broj staza čija je i dužina i zahtjevnost povećana. Ne smijemo zaboraviti ni manji broj grafičkih preinaka i efekata koji će igru učiniti još primamljivijom teškim ovisnicima o brzini poput nekih ljudi u našoj redakciji (imena ne želim navesti, bojim se njihove osvete). Extreme-G 2 će biti igra koja će svojom brzinom spaliti vašu konzolu, ali nažalost tek krajem godine.



Extreme G-2	
Proizvođač	PROBE ENTERTAINMENT
Izdavač	ACCLAIM
Žanr	UTRKA
Izlazi	krajem '98.
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



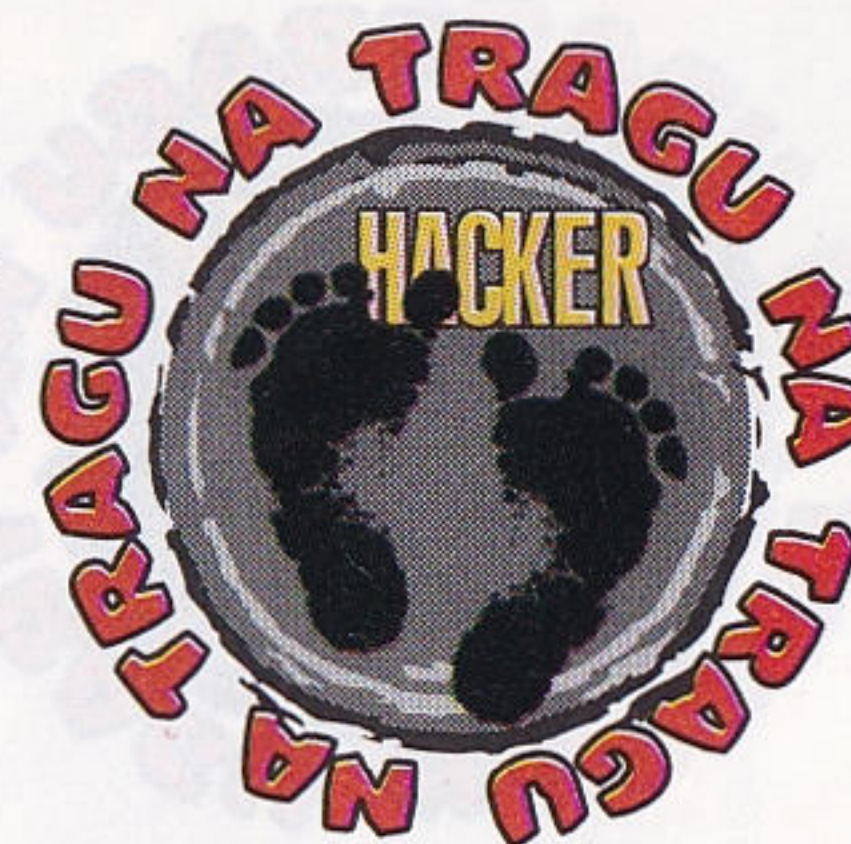
Need for Speed 3

Pravo lice brzine

Nakon velikog uspjeha trećeg nastavka Need for Speeda na Playstation konzoli, ista će igra svoju sreću ove jeseni potražiti i na PC računalima gdje je korisnici već duže vremena nestrpljivo očekuju. Need for Speed 3 na PC verziji će mnogo više ponuditi negoli PSX verzija, za što je nazaslužnija savršena 3d grafika (dakako posjedujete li neku od boljih 3D video kartica). O PSX verziji igre ste već sve detalje mogli pročitati u 36. broju Hackera, ostaje vam samo strpiti se do jeseni, a onda ubaciti u petu i...



NFS 3	
Proizvođač	ELECTRONIC ARTS
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	UTRKA
Izlazi	jesen '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

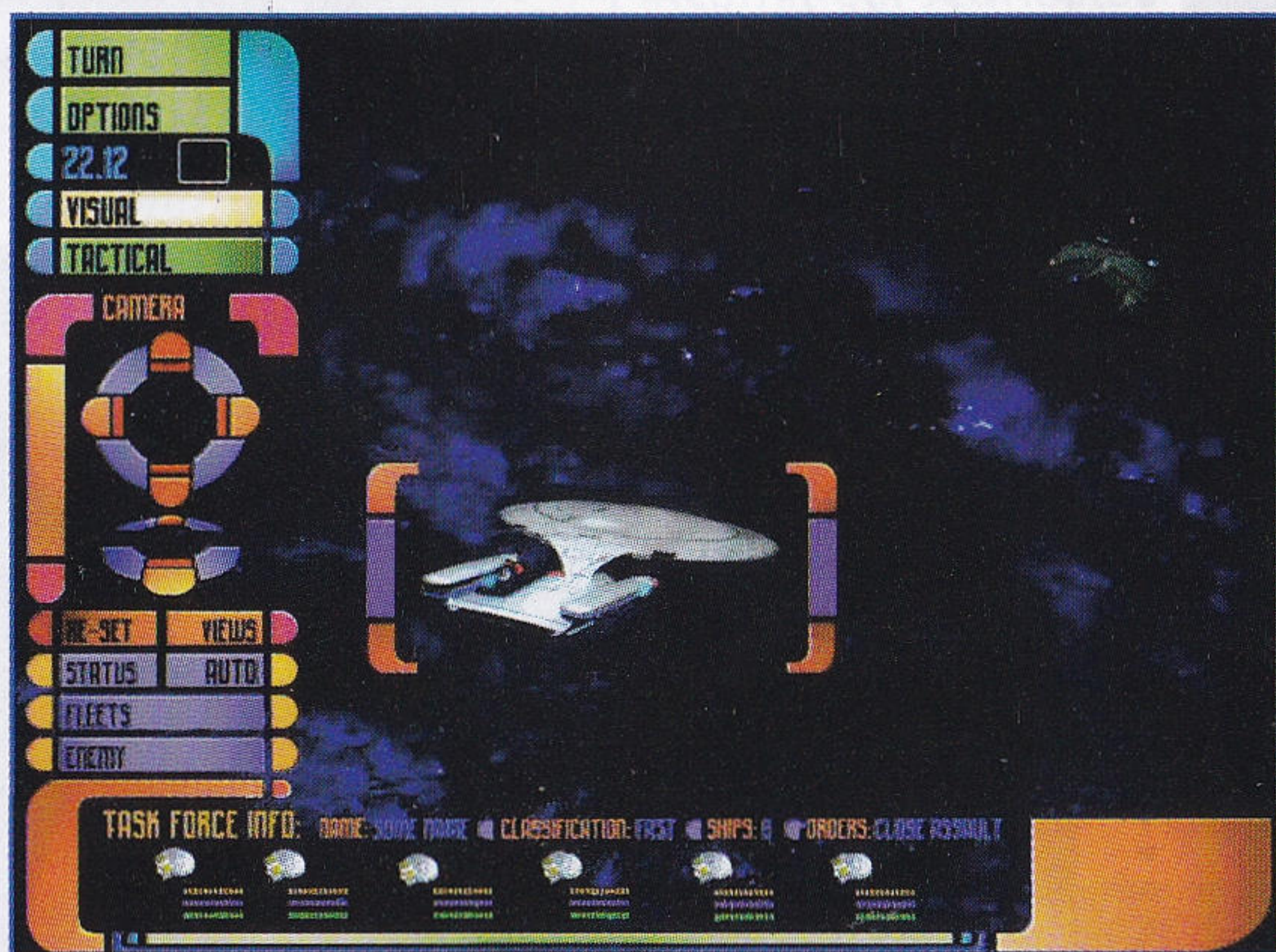


Star Trek Special

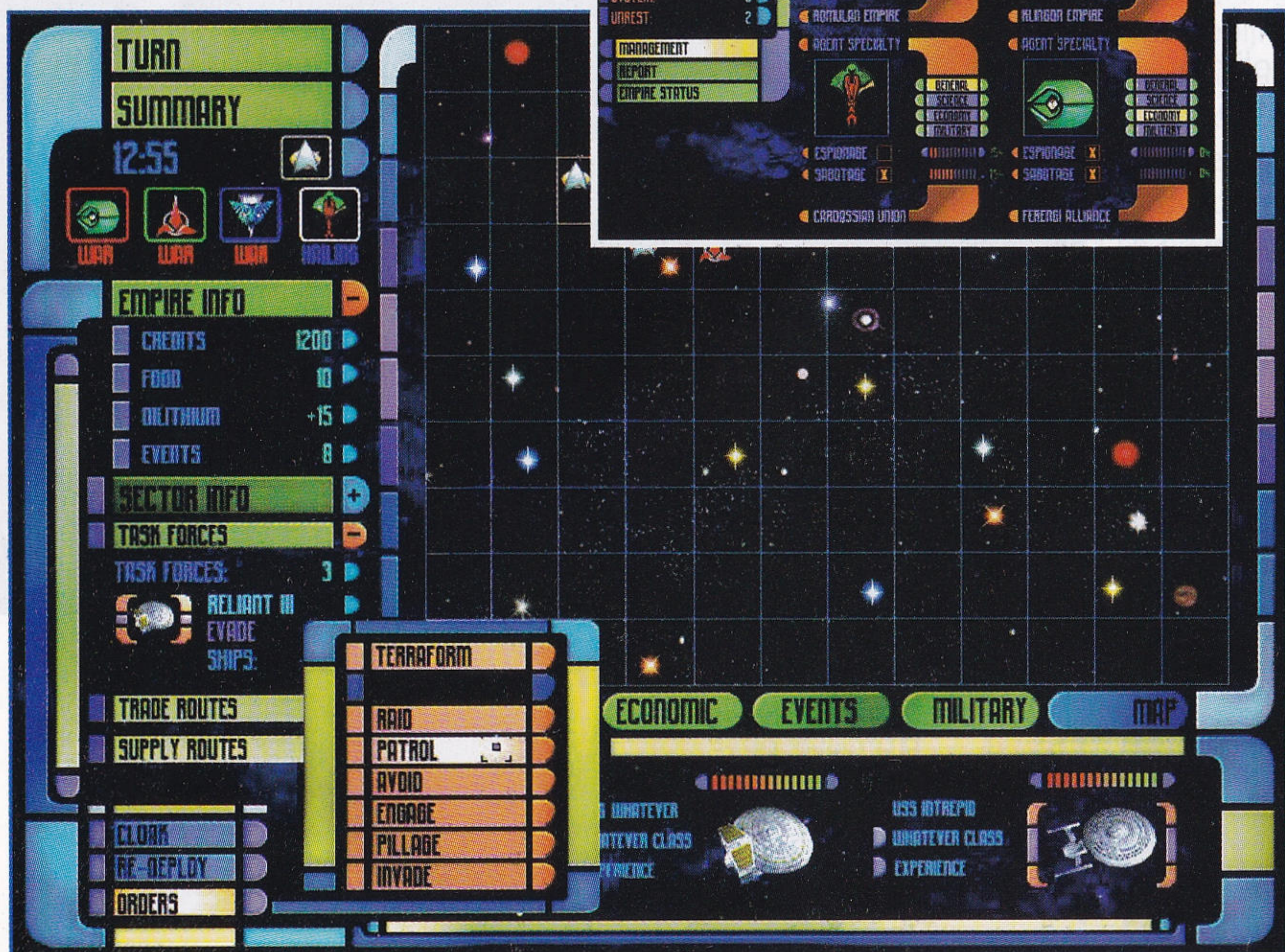
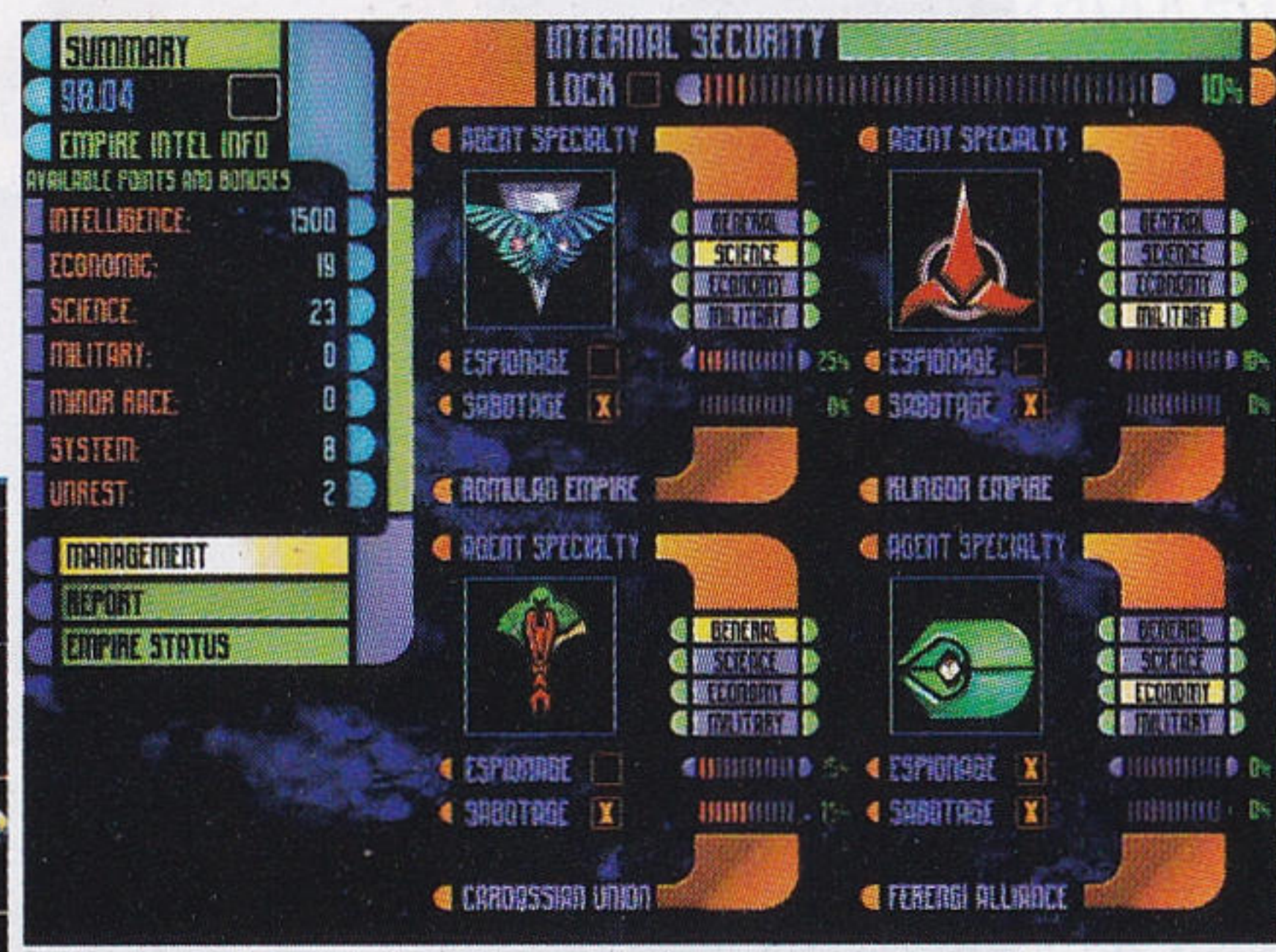
Uza Star Wars tematiku, Star Trek je zacijelo najzastupljenija tematika u računalnim igrama današnjice no očigledno je da tu još uvijek leže velike mogućnosti zarade i dobre zabave, što najbolje dokazuju Interplay i Microprose koji za ovu i sljedeću godinu spremaju niz Star Trek naslova, a naši čitatelji su doista pravi sretnici - predstaviti ćemo im ukratko svaki od njih.

Star Trek: Birth of Federation

Činjenica je da najviše nedostaju Star Trek igre strategijskog žanra jer su prošlih godina bile najzastupljenije kojekakve simulacije i avanture, a ideja o zanimljivim i dobrim Star Trek strategijama (iako je bilo pokušaja) bila je potisnuta u drugi plan. Microprose je uvidio mogućnost stvaranja kvalitetne strategija kao kombinacije igara svemirskog istraživanja i ratovanja kao što je Master of Orion i licence za izvršni Star Trek serijal prema kojem je izrađena priča želeći tako privući što veći broj Trek fanova (što je uglavnom cilj svih igara ove tematike). Pozadina igre smještena je u Next Generation razdoblje Star Treka gdje preuzimate ulogu jedne od pet poznatih svemirskih rasa Federacije, Ferengija, Romulanaca, Klingona ili Cardassianaca. Svaku od nabrojanih rasa karakterizira jedna osobina, tako su, primjerice, Ferengiji poznati kao vrsni trgovci, Klingonci kao žestoki borci, a rasa Federacije ima iskusne diplomate itd. Osim klasičnog načina istraživanja i osvajanja svemirskih prostranstava, igra sadrži sasvim novi, inače za ovu vrstu igara nekarakteristični, combat engine. Borba između svemirskih brodova nije izvedena upravljanjem pojedinom jedinicom potez po potez nego na samom početku borbe cijeloj svojoj borbenoj floti dajete određene strategijske naredbe za koje se poslije računalo, koristeći svoju umjetnu inteligenciju, nastoji što bolje izboriti. Da biste zavoljeli ovu igru, ne morate biti Star Trek fanatik.



ST: Birth of Federation	
Proizvođač	MICROPROSE
Izdavač	MICROPROSE
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	jesen / zima '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



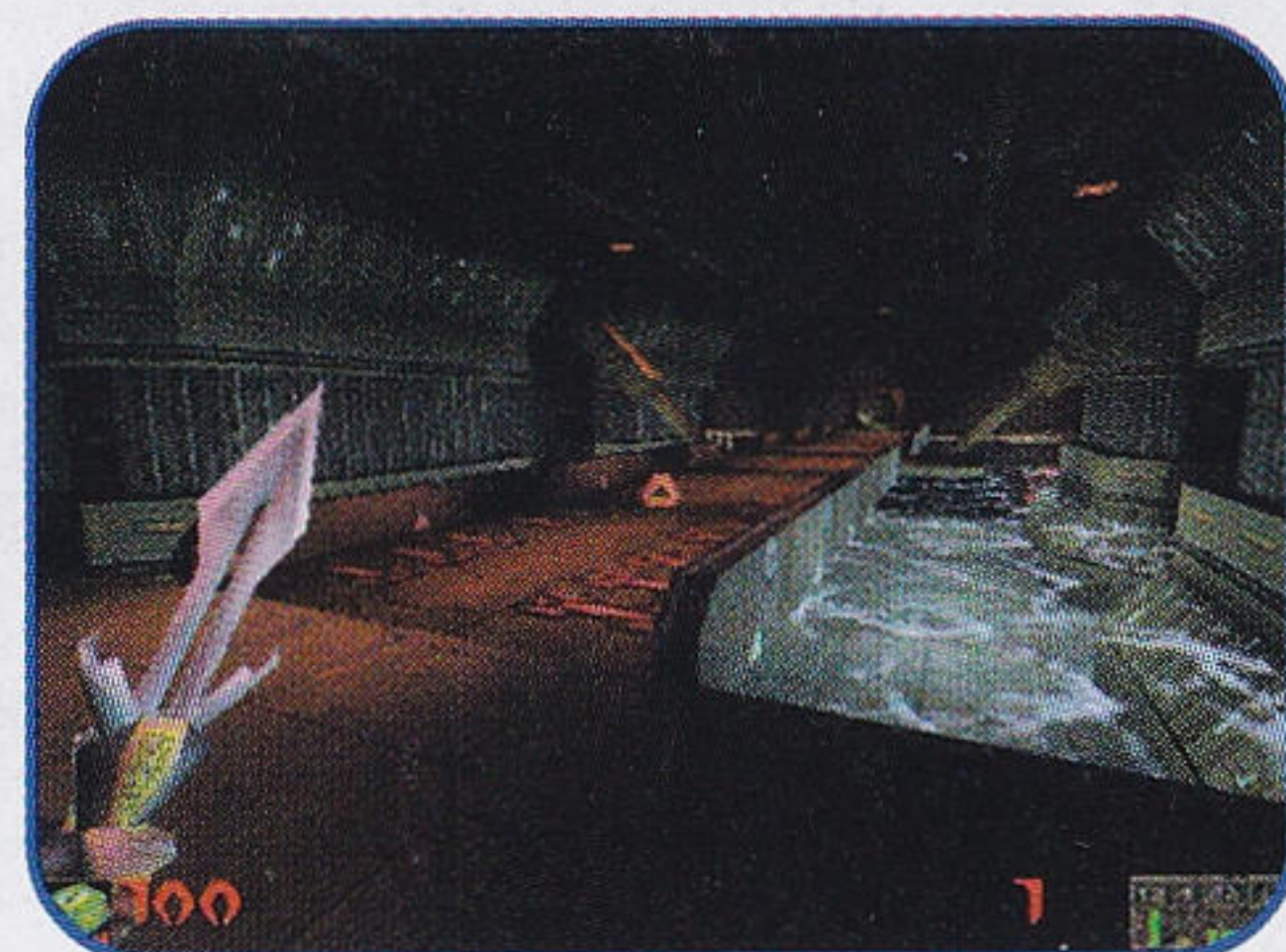
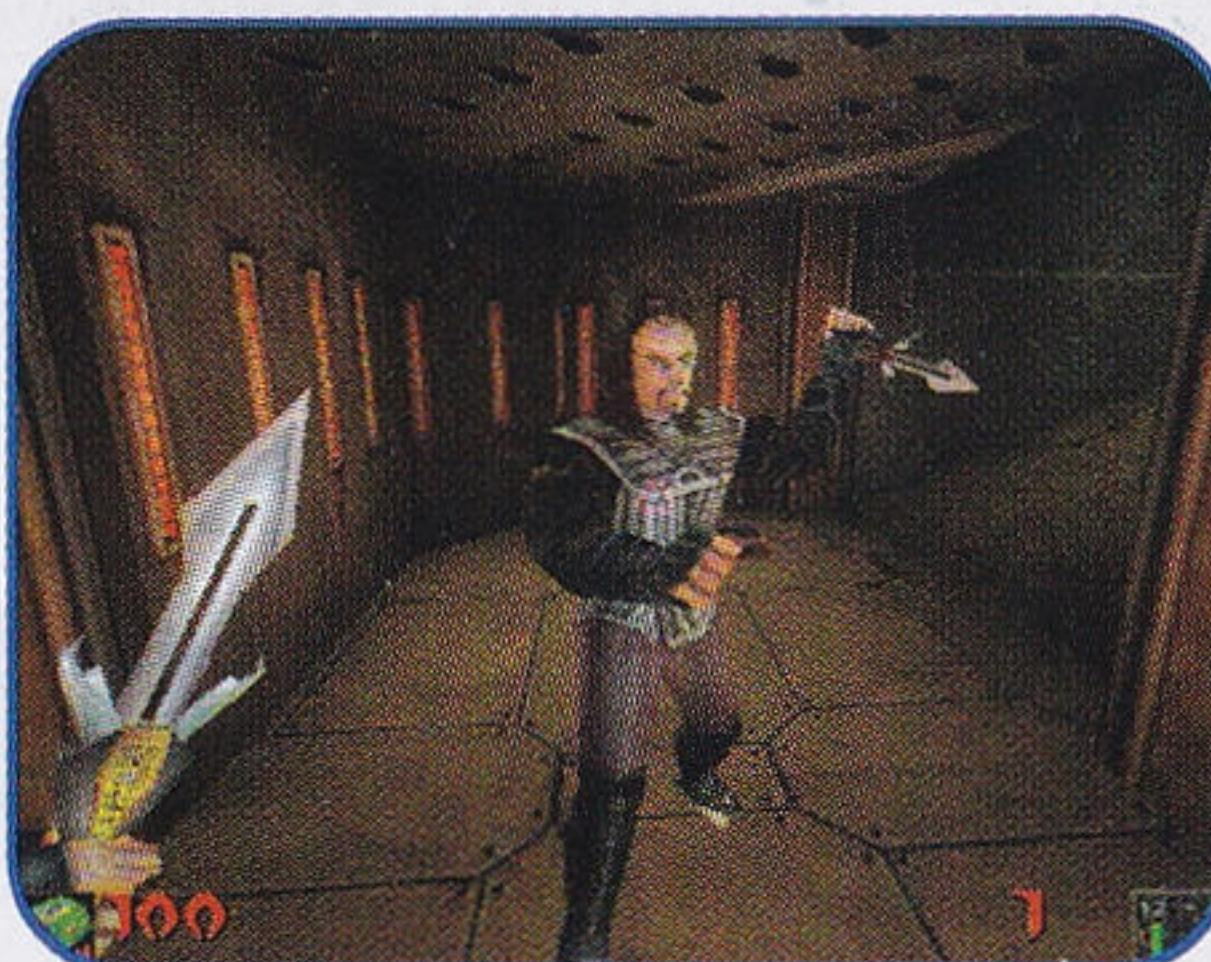
Star Trek: Klingon Honour Guard

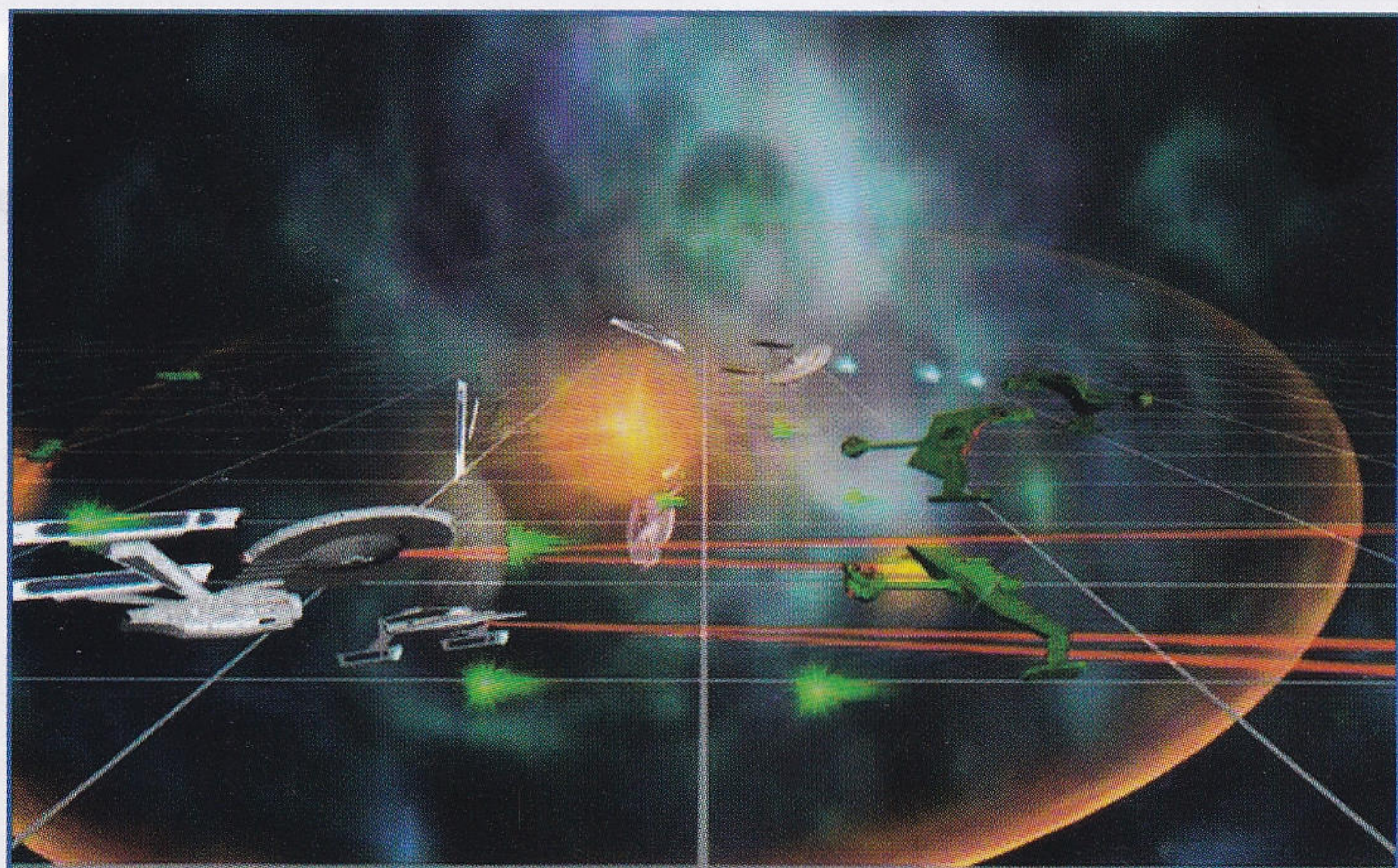
Neki prijašnji pokušaji stvaranja interesantnih puččina u Star Trek svijetu neslavno su i vrlo brzo propali. Microprose se bez obzira na tu činjenicu odlučio upustiti upravo u žanr 3D



puččina. No loša reputacija prethodnika nije nikako razlog za sumnju u kvalitetu Klingon Honour Guard. Da bi se osigurala vrhunska tehnologija, za izradu i programiranje posebno je licenciran Unrealov engine koji je svoje karakteristike već pokazao a u ovom Star Trek ostvarenju će te granice pokušati i pomaknuti. Klingon Honour Guard čuva u rukavu još jedan adut kojim će privući Star Trek poklonike - konačno igrate na Klingonskoj strani i svoj omiljeni Star Trek svijet možete sagledati iz nešto drugačije, brutalnije perspektive. U igri ste jedan od najizvježbanijih čuvara Klingonskog carstva, a ubrzo nakon početka vaše karijere dolazi do pobune. Skupina ubojica pokušava ubiti cara no vi ste tu da ih kroz petneast detaljno razrađenih nivoa uhvatite i dovedete stvari na svoje mjesto. Iako će vam Klingon Honour Guard pružiti iskustvo razaranja nekim od poznatih i opasnih Klingonskih oružja, Microproseu to nije bilo dovoljno te se u dogovoru s Paramountom prihvatio stvaranja nekolicine novih oružja nešto veće razorne moći. Zahvaljujući nabrojanim karakteristikama, Star Trek: Klingon Honour Guard će biti jedna od rijetkih dobro napravljenih 3D puččina koje u sebi nose prekrasnu atmosferu kakvu ne vidamo često u igrama tog žanra.

ST: Klingon Honour Guard	
Proizvođač	MICROPROSE
Izdavač	MICROPROSE
Žanr	AKCIJA
Izlazi	'98. / '99.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac





Star Trek: Star Fleet Command

Među igrama Star Trek tematike je još jedna poveća rupa, razlozi za to su poznati - real time strategy žanr ne nalazi se među starijim, već ukorijenjenim igrama. Interplayev Star Trek naslov Star Fleet Academy je igra koja će prva uskočiti na to nepopunjeno mjesto i, nadaju se, napuniti im džepove (jednostavno se nisam mogao suzdržati). Ideja po kojoj je igra dizajnirana preuzeta je iz zastarjele no vrlo detaljne pencil&paper strategije Star Fleet Battles čiju su licencu službeno otkupili za potrebe stvaranja igre. Grafički je igra dovedena do solidne razine 3D grafike što se najbolje očituje u raznolikosti dizajna zapanjujućeg broja svemirskih brodova. Iako možda malo kompliciran, Star Fleet Command će vam ipak pružiti osjećaj da ste vrhovni admiral neke od sedam većih i poznatijih Star Trek rasa dok budete vješto upravljali čak s tri broda istodobno. Još veći stratezijski izazov postiže se igranjem u multiplayer opciji gdje je najviše troje igrača na svakoj strani i svaki je zadužen za upravljanje svojim brodom. Star Fleet Command sadrži jedan od zanimljivih idejnih pristupa što bi ga moglo odvojiti od konkurencije i omogućiti mu znatno veći uspjeh, no sve ovisi o programerima iz Quicksilvera za koje se nadamo da nas neće razočarati kao Lucas Arts svojim slabašnim Rebellionom.



ST: Star Fleet Command	
Proizvođač	INTERPLAY
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	STRATEGIJA / SIMULACIJA
Izlazi	
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

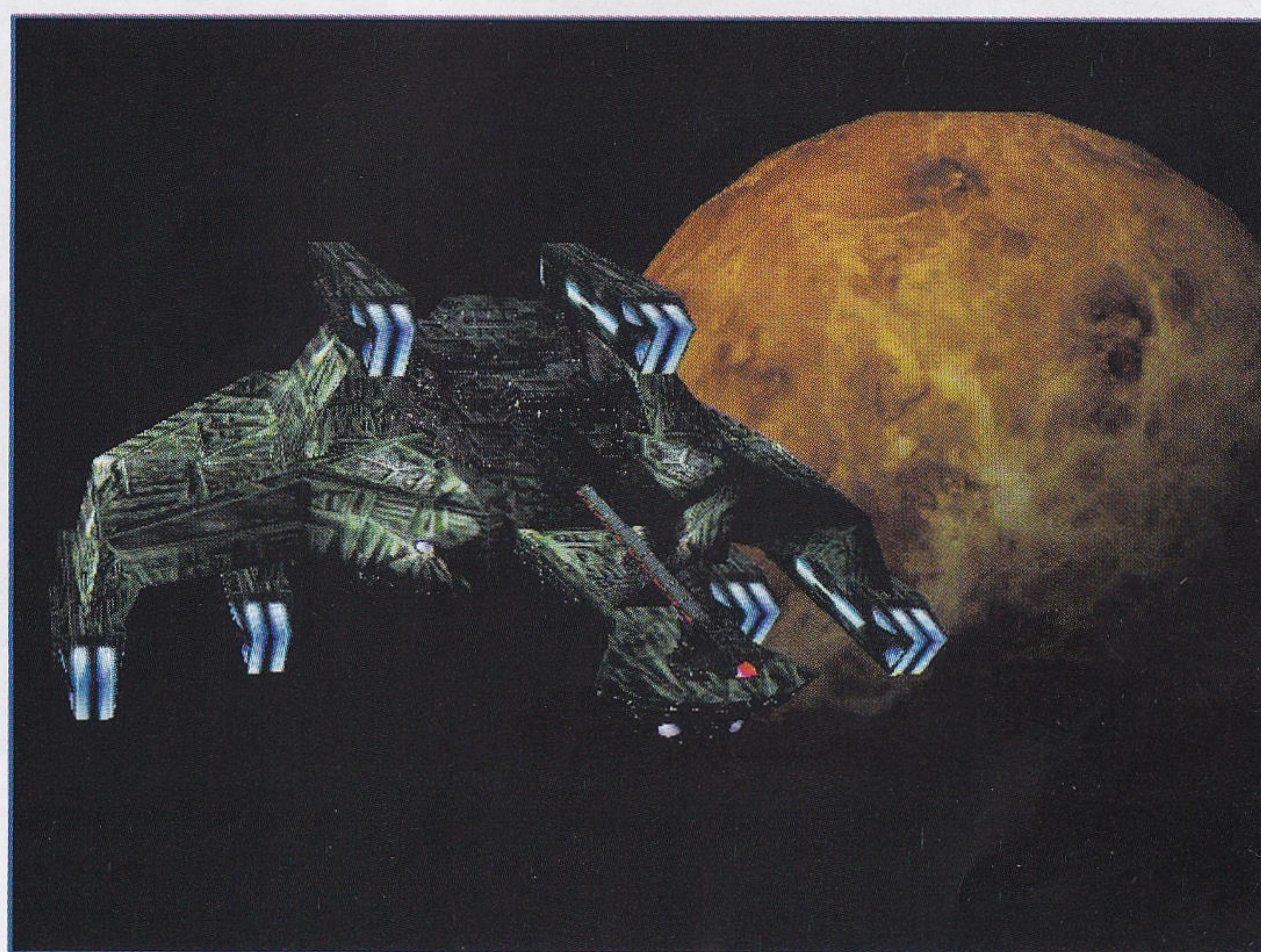


ČEK DIS AUT

Star Trek: Secret of the Vulcan Fury

Igra koju smo spomenuli u prošlom broju Hackera, Secret of the Vulcan Fury, vjerojatno je u ovom trenutku jedini naslov Star Trek tematike koji pripada čistom avanturističnom žanru. Slično kao i Diablo 2, i ona se već (pre)dugo nalazi u razvoju. Nadamo se da je neće stići ista sudba kao i Blizzardov Warcraft Adventures projekt koji je, sudeći po svim naznakama, ugašen...

Star Trek: Klingon Academy



Druga od ukupno tri Interplayeve igre utemeljene na Star Trek serijalu je Klingon Academy, neposredni nastavak Starfleet Academy koji je također izašao u njihovoj bogatoj produkciji. Koncept igre ostaje isti samo se mijenjaju strane te preuzimate ulogu mladog Klingonskog kadeta željnog borbe u svemirskim prostranstvima i slave koju će mu ona donijeti. Vaše sposobnosti iskusnog zapovjednika Klingonske flote morat ćete dokazati tijekom tridesetak misija koje su kao i u Starfleetu popraćene video sekvencama gdje će vam originalni Star Trek likovi nuditi pametne savjete pomoću kojih možete postati vrhunski igrač i pravi ponos svojeg Klingonskog naroda. Specijalno za ovu prigodu Interplay je radi snimanja video sekvenci potpisao ugovor s Christopherom Plummerom koji je u Star Treku 6 glumio generala Changa, u Klingon Academy vašeg glavnog tutora i zapovjednika. Uz igru bi trebao doći u posljednje vrijeme već standardi dodatak, mission editor, koji će vam omogućiti kreativno stvaranje skoro neograničenog broja misija. Ako ste zagriženi treker igra će vam se vjerojatno svidjeti zbog nekih svojih detalja čak i ako ne volite strategije.

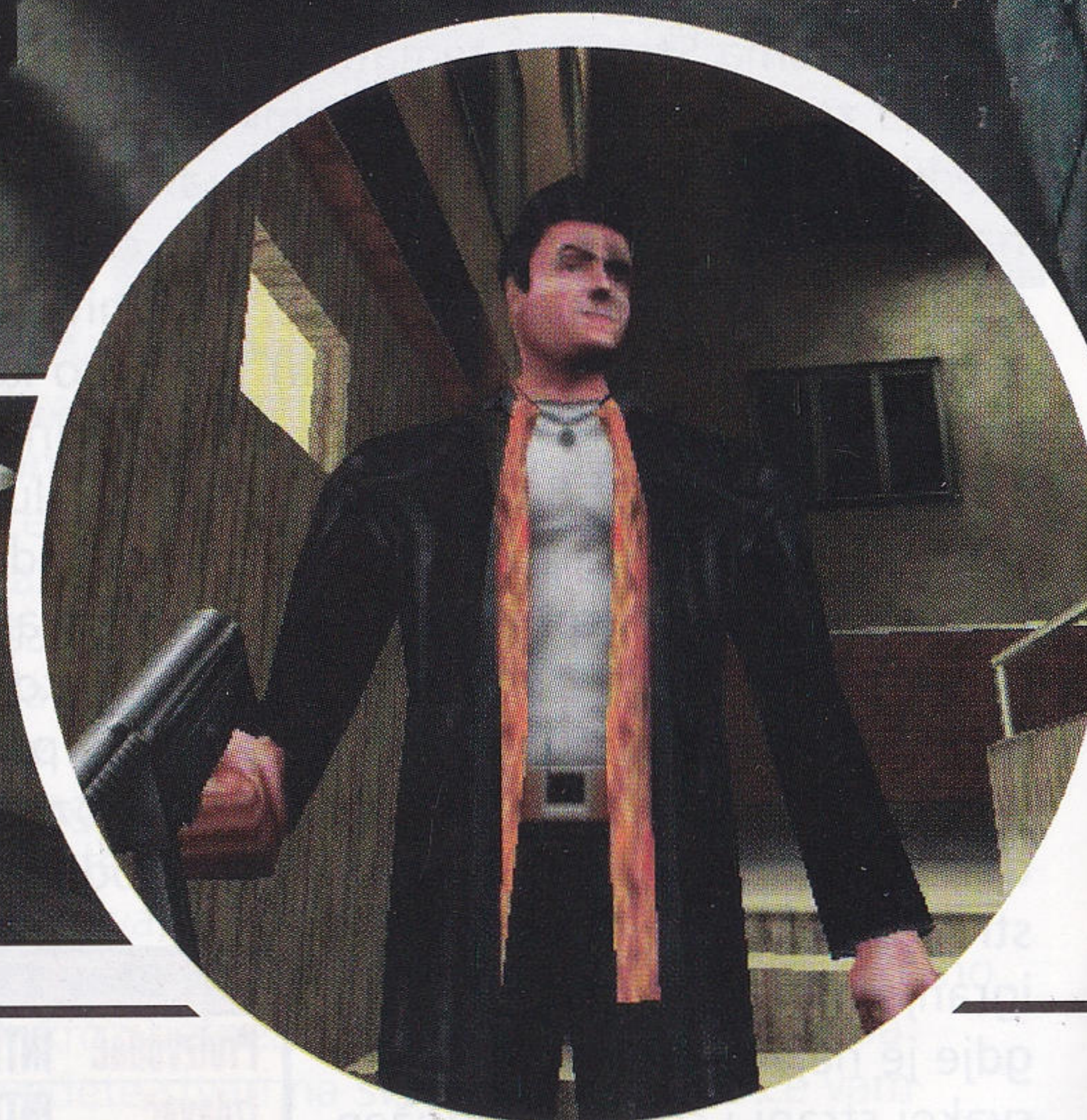
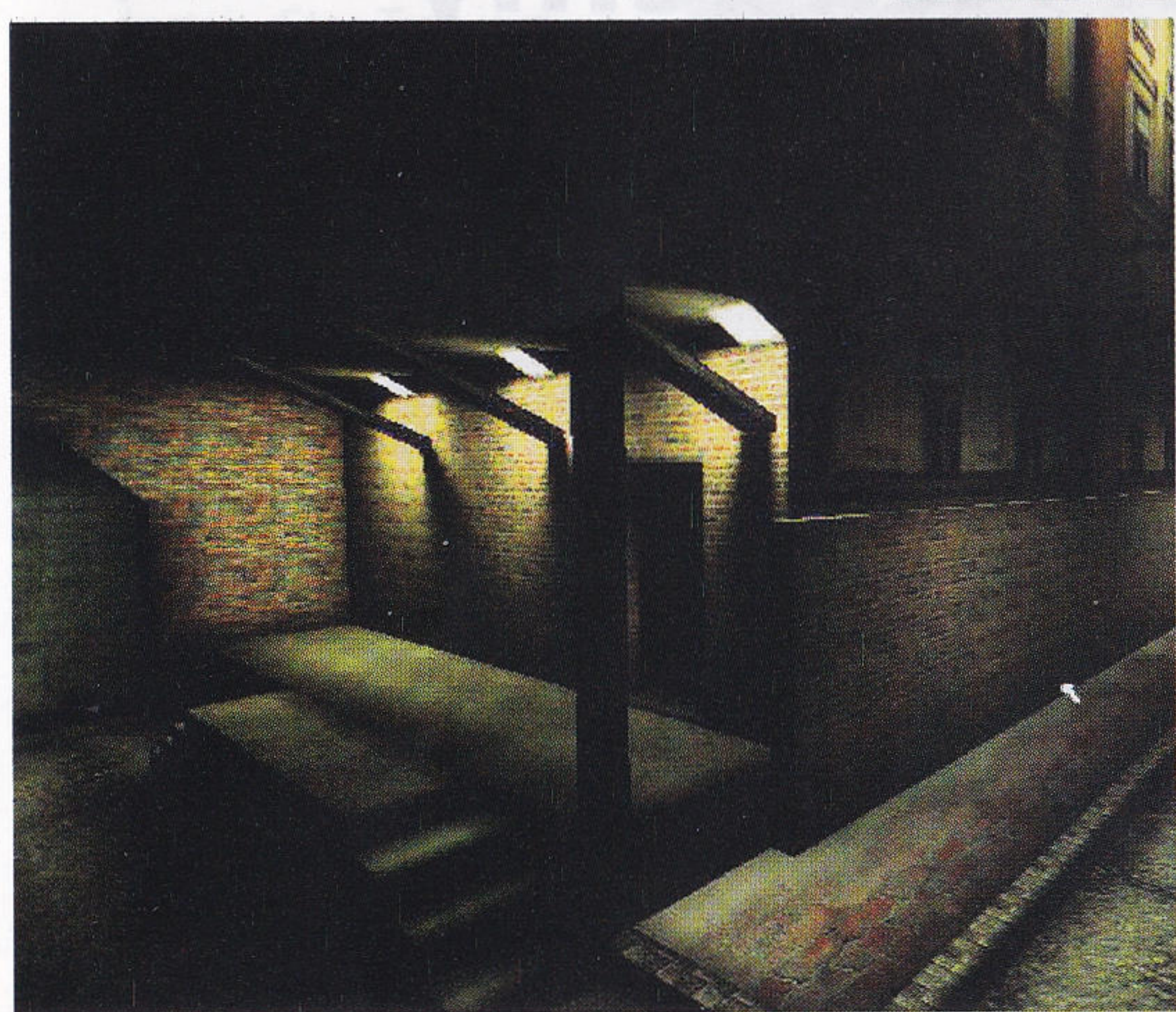
ST: Klingon Academy	
Proizvođač	QUICKSILVER STUDIOS
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	SIMULACIJA
Izlazi	jesen / zima '98.
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac





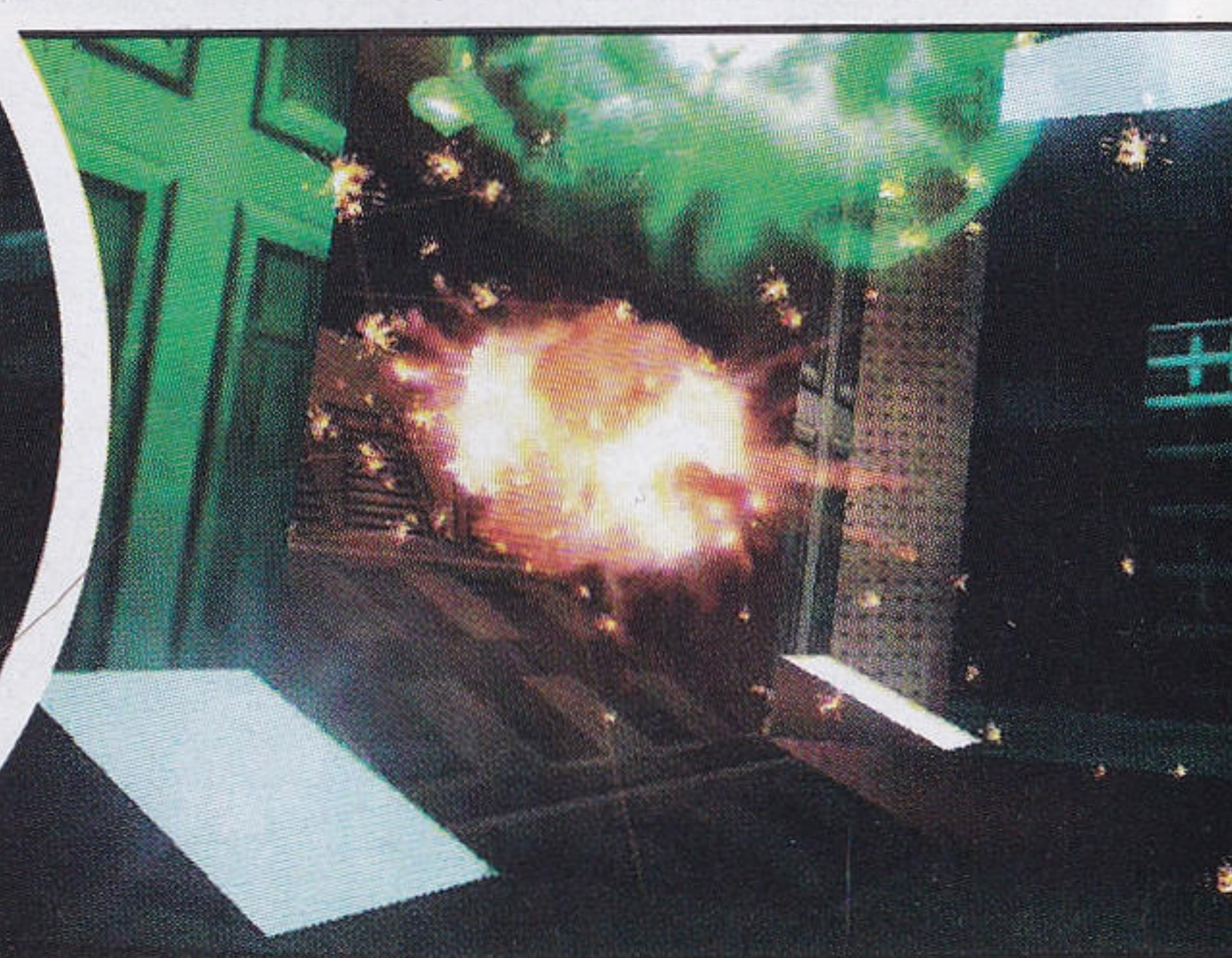
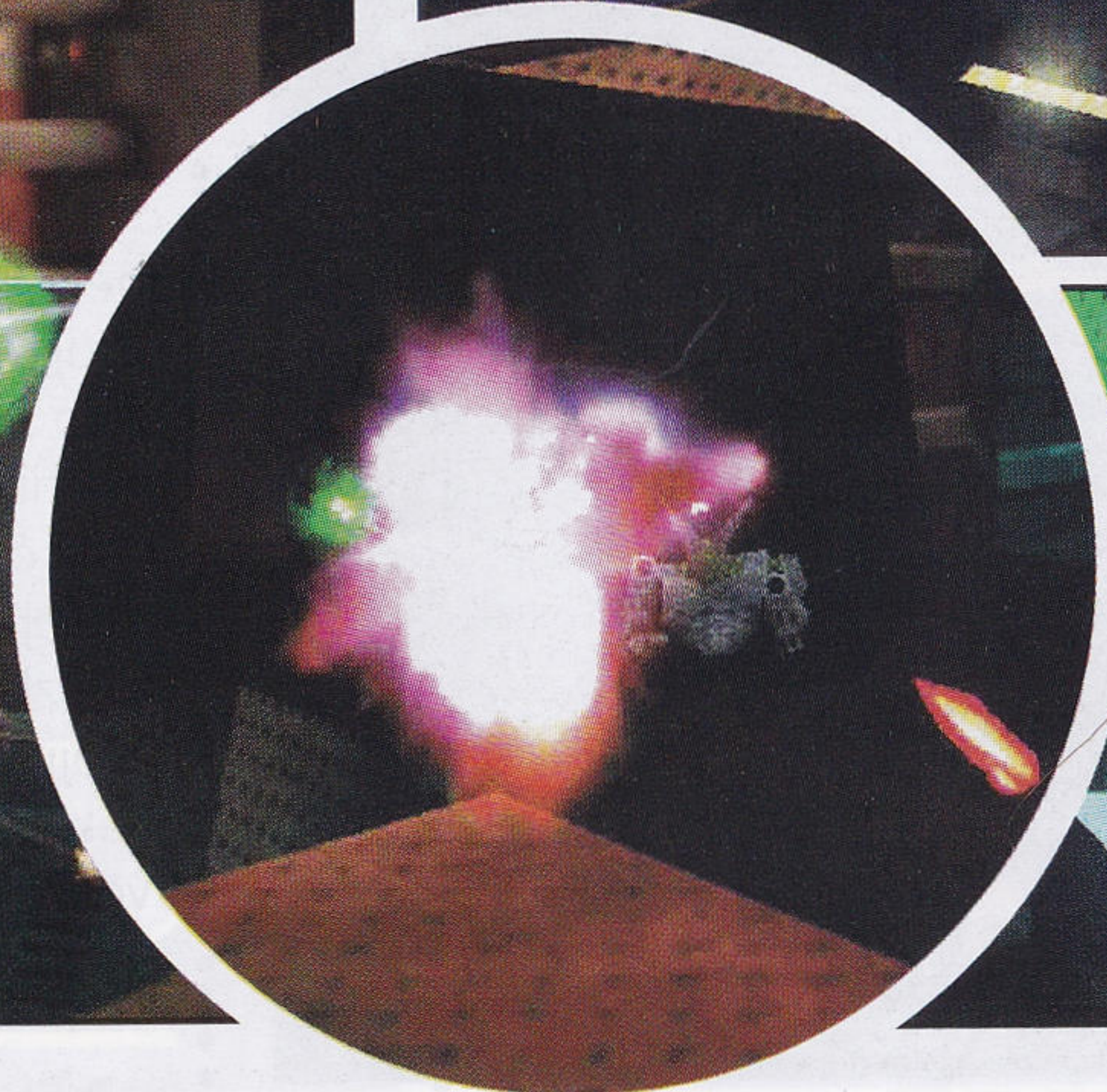
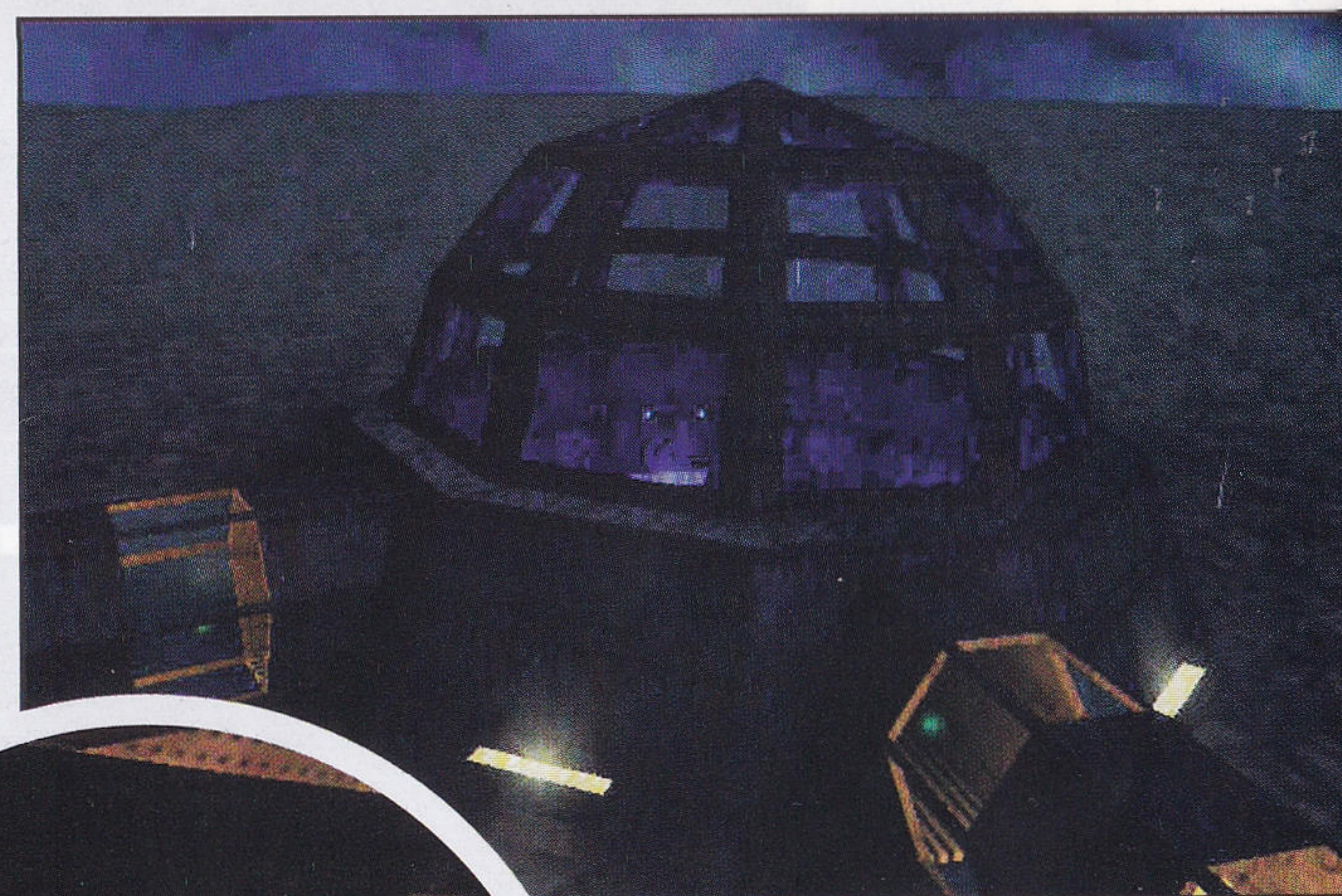
Max Payne

» Jednostavno nismo mogli ne pokazati vam ove izvrsne slike iz Remedy Entertainmentove i 3D Realmsove akcijske igre Max Payne. Ovakvu savršenu atmosferu prepunu mračnih ulica, opasnih tipova i žestoke pucnjave, moramo priznati, dosad još nismo vidjeli. Ovo je igra koju ne smijete propustiti. Uostalom, dosta brbljana, pogledajte slike i prosudite sami!



Descent 3

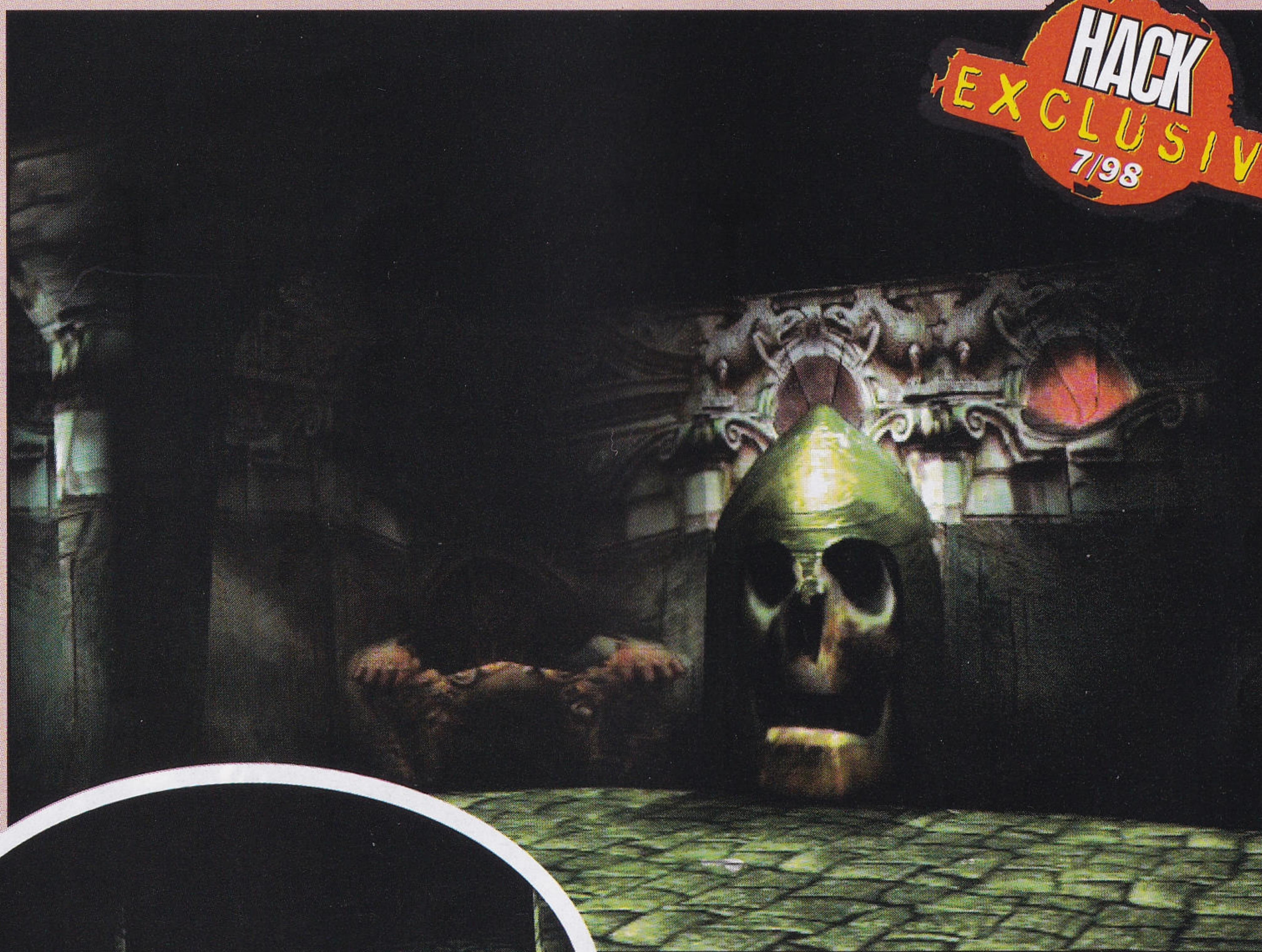
» Treći nastavak Descent serijala (ne računamo li Freespace) odlikuje se nevjerovatnom igrivošću, brzinom i, najvažnije, gotovo savršenim lightning efektima. Nakon što smo vidjeli ove slike, ostaje samo pitanje: hoće li i može li Descent 3 kvalitetom nadmašiti svog glavnog suparnika - Acclaimovog genijalnog Forsakena koji je postavio nove granice ovom žanru igara? Suzdržat ćemo se od suvišnih komentara dok ne budemo imali priliku barem nakratko zaigrati ovu potencijalno dobru igru.



Dungeon Keeper 2

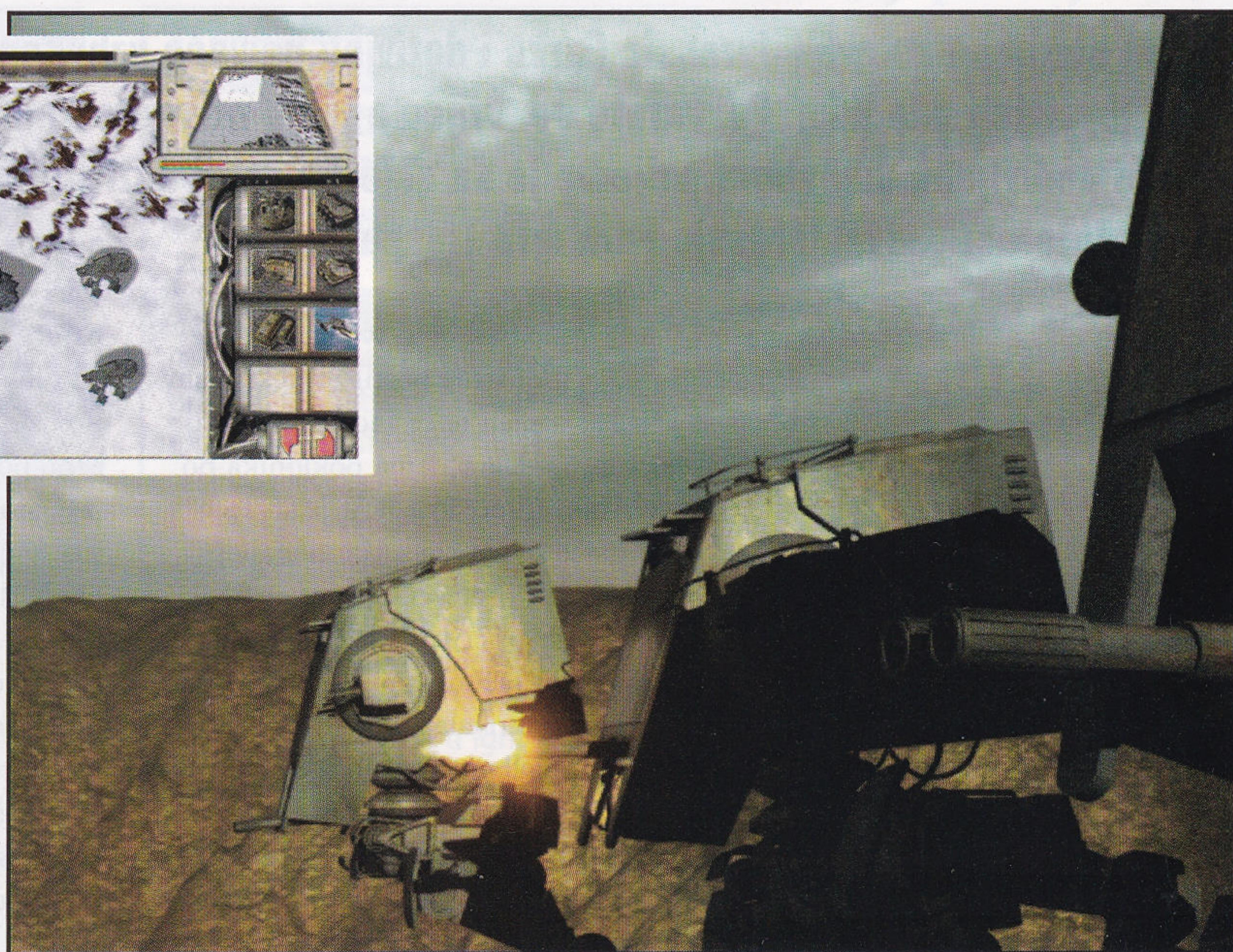
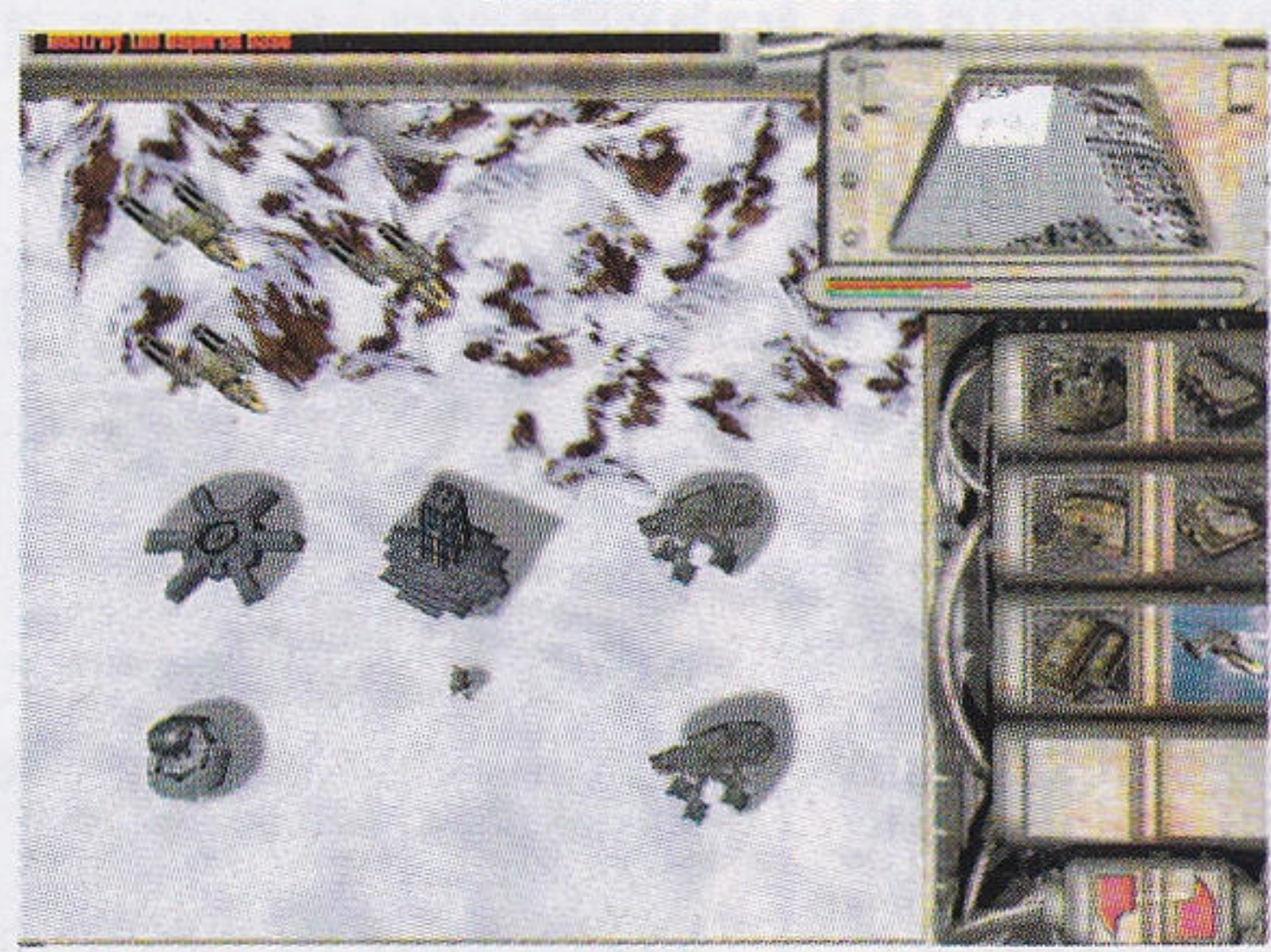
» Ponovno smo se potrudili da Hackerovi čitatelji budu prvi koji će vidjeti donedavno nikome pokazivane slike iz vrlo rane verzije Bullfrogovog potencijalnog hita - Dungeon Keepera 2. Za to je naznačniji naš urednik Kristijan koji je neprestano vodio razgovore na relaciji redakcija Hackera <-> uredi Electronic Artsa, sve dok ljudima iz EA nije dosadilo te su konačno popustili i omogućili nam da pokažemo ove glamurozne slike. Posebice obratite pozornost na detalje pri pogledu iz prve perspektive! Bilo kako bilo, Dungeon Keeper 2 je igra o kojoj će se još čuti. I ne zaboravite gdje ste prvi puta vidjeli ove slike...

HACK
EXCLUSIVE
7/98



Star Wars: Force Commander

» Lucas Arts je požurio podastrijeti pred nestrpljive igrače još nekolicinu slika iz igre Star Wars: Force Commander, svog glavnog favorita za kraj ove godine (više detalja o samoj igri mogli ste saznati u prošlom broju Hackera). Igračko je sučelje prilično jednostavno (a ne kao u "nekim" sličnim igrama), a dodamo li tome i fino napravljenu 3D grafiku i zadržavajući Star Wars svijet, dobit ćemo nezamjenjiv spoj - vrlo kvalitetnu real time strategiju iz ruku vrhunskih tvoraca kao što su Lucas Arts. Ako Force Commander ispuni obećanja, velike pogreške počinjene u Rebellionu bit će im oproštene.





Tresspasser

Vidjeli ste oba nastavka Jurassic Parka i doživjeli najveće uzbuđenje, no još uvijek mislite da je likovima koji su na kraju filma preživjeli bilo lako. Pa, varate se. Vrijeme je da otkrijete koliko je teško preživjeti u divljini dok vam je za petama gomila podivljalih dinosaura, vrijeme je da osjetite pravi doživljaj napetosti i borbe za vlasiti život jer stiže nova Dream Works Interactiveova Jurassic Park igra Tresspasser.

Spielberg je u svijetu filmske industrije postigao nezamisliv uspjeh te će zacijelo ostati u sjećanju generacijama poklonika po izvrsnim filmovima koje je stvarao, no nas u ovom trenutku ponajviše zanima hit ostvarenje Jurassic Park na čijoj se priči temelji Tresspasser. S prijašnjim računalnim naslovima čija je priča pokrivala Jurassic Park filmove, Spielberg i njegova tvrtka koja se bavi elektronskom zabavom, DreamWorks Interactive, nisu se baš proslavili jer oni nisu unijeli nikakve

novine na tada rastuće tržište računalnih igara. Tresspasser će, po našoj procjeni, biti prva igra koja će konačno pokazati da Spielberg (DreamWorks) ima što pokazati svijetu računalne zabave koji bi od njegovih dizajnera i programera mogao mnogo toga naučiti. Priča igre se zbiva neposredno nakon događaja u Lost Worldu, drugom Jurassic Park filmu, nakon čega se otkriva postojanje još jednog otoka-laboratorija na kojem se drže genetičkim inženjeringom stvorene izumrle vrste

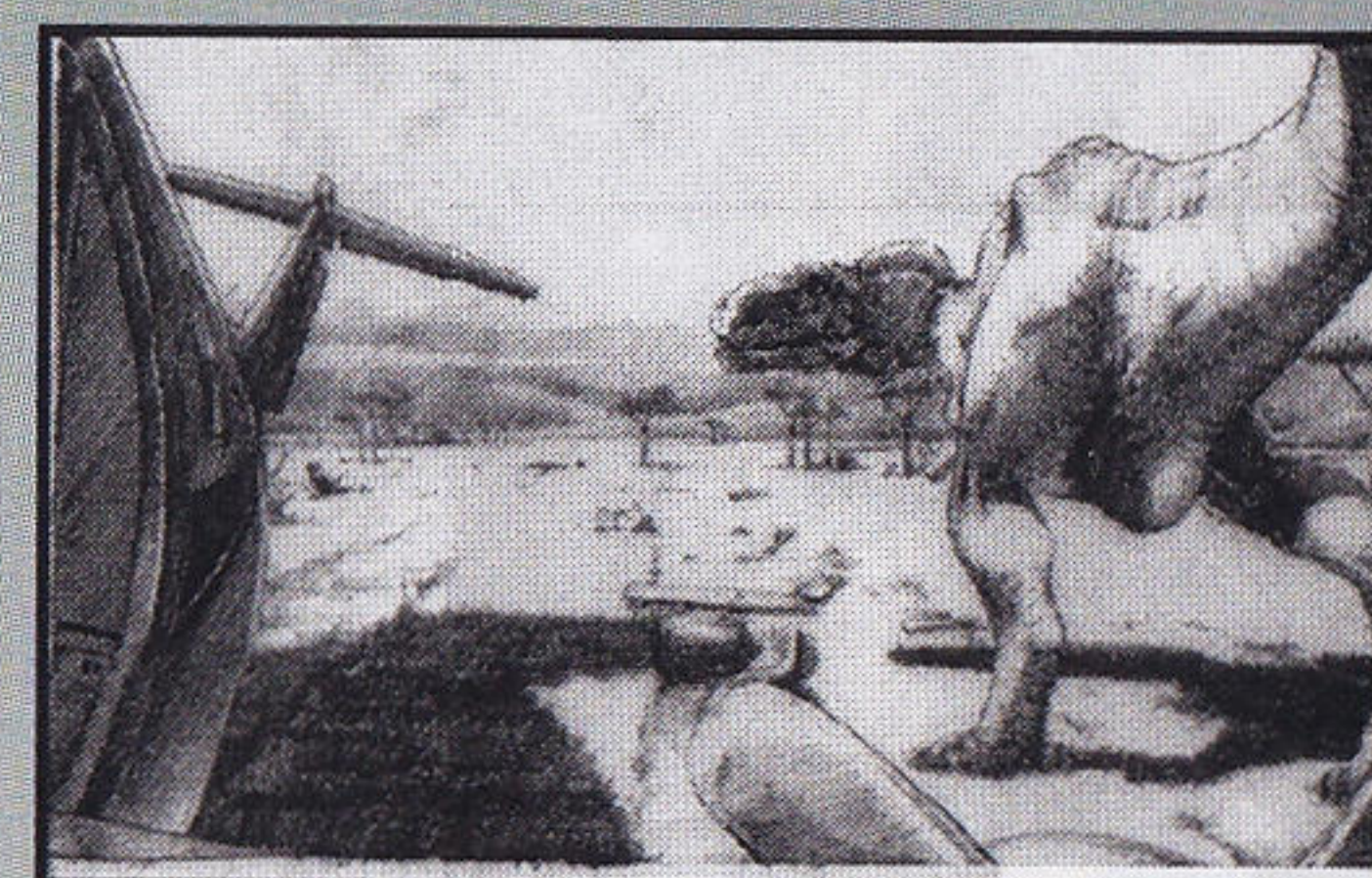
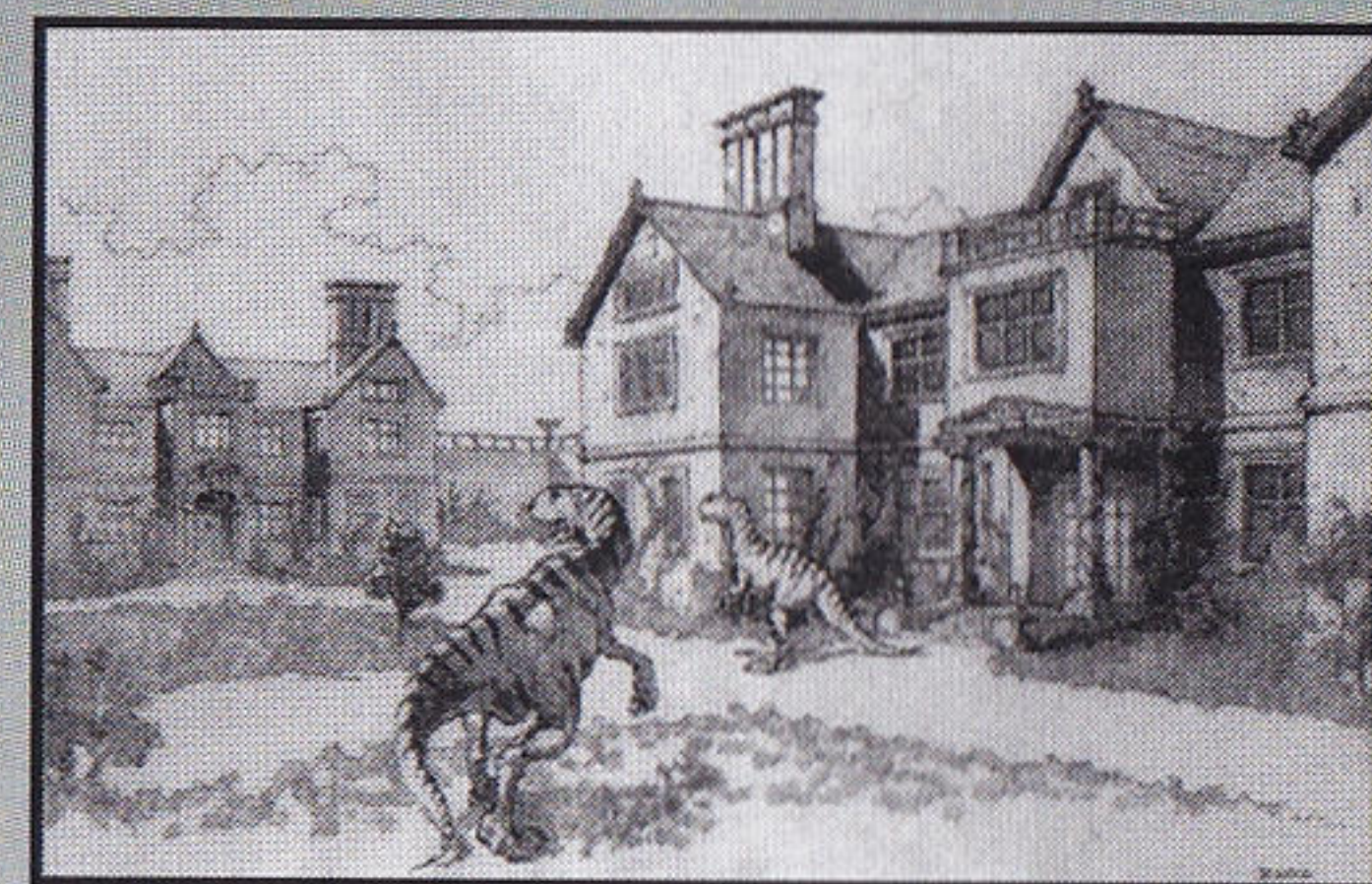
dinosauria. Vi ste, nesrećom, završili na tom opasnom mjestu i cilj vam je što prije pronaći način kako pobjeći, a dok se to ne dogodi, nastojite preživjeti. Otok na kojem se Tresspasser odvija stvarno je zavidne veličine, nekih desetak kilometara kvadratnih virtualnog prostora, koji ćete u najboljem avanturističkom duhu istražiti do zadnjeg detalja zavirujući u svako grmlje, iza svakog drveta ili ruševine ne biste li pronašli neki predmet koji bi vam pomogao u daljnjem istraživanju ili konačnom



bjegu s ovoga divljeg mjesta. Svaka lokacija u igri grafički je savršena, svi detalji koje bi prava prašuma trebala imati, poput gomile drveća, paprati i ostalog biljnog i životinjskog svijeta, prisutni su u tolikoj mjeri da bi vam se jednoga dana moglo dogoditi da se probudite i pomislite da ste možda u virtualnom Trespasserovom svijetu (no dobro, malo pretjerujem). Zbog visoke grafičke detaljnosti, bilo bi za očekivati visoke performasne računala na kojima će se igra moći ugodno pokretati, ali srećom to nije tako - ovaj Jurassic Park naslov će savršeno raditi i bez 3D kartica čijom uporabom igra dobiva na brzini ali ne i na detaljima. Osim vizualne strane igre, ni ostali njeni aspekti nisu zapušteni, prilikom programiranja posebnog i vrlo kompliciranog enginea (umjesto uporabe nekog od već postojećih) dobar dio vremena i živaca DreamWorksovih programera potrošen je na oblikovanje umjetnog računalnog modela fizike kojemu možemo zahvaliti na visokoj dozi realnosti i interaktivnosti. Nažalost, zasada Trespasser ne sadrži multiplayer opciju, iako ne bi bilo nimalo čudno da se producenti igre predomisle, te se svim snagama išlo na maksimalne kvalitete single player igre. Još viši stupanj atmosfere u ovom DreamWorksovom postignut je dobrim zvučnim efektima i prekrasnom, napetom glazbom koju je za ovu prigodu načinila tvrtka zadužena za zvuk u Titanicu i još nekim poznatim filmovima. S obzirom da je Spielberg ekipu za stvaranje ove igre pažljivo birao uzimajući samo najbolje, u Trespasserovom timu našao se sam vrh programera, dizajnera i umjetnika koji su karijere stvarali u poz-

Storyboard

Velika skupina dobro plaćenih crtača, dizajnera i općenito računalnih umjetnika nastojala je sve lokacije u Trespasseru učiniti što jedinstvenijima, realnijima i zanimljivijima. Prvi korak u njihovom stvaranju je pripremanje gomile skica, tj. predložaka u konačnom obliku ogromnog storyboarda koji detaljno opisuje svaku lokaciju.



natim tvrtkama računalne zabave. Ako uopće postoji varijacija današnjih 3D pucačina koju još nismo vidjeli, tada je to Trespasser koji bi trebao unijeti malo osvježnja u taj žanr. S obzirom na (ne)uspjeh prijašnjih igara iz Dreamworks Interactivea, koje su se većinom oslanjale na Jurassic Park svijet, možda će baš Trespasser konačno proslaviti zajedničku tvrtku S. Spielberga i Billa "Satan" Gatesa.

Sve je u realnosti

Tijekom igre nemojte očekivati pronalaženje nekakvih glomaznih oružja apokaliptične destrukcije jer ona jednostavno ne pripadaju svijetu kakav su DreamWorksovi programeri željeli stvoriti, svijetu koji je prije svega realan. Također ni ostale predmete, uključujući streljivo i oružje, nećete pronalaziti kao u ostalim 3D pucačinama u svakom kutku, oni su logično i pažljivo raspoređeni pa kad ih jednom pronađete treba ih dobro čuvati, u suprotnom....



Tresspasser

Proizvođač DREAMWORKS INTERACTIVE
Izdavač MICROSOFT
Žanr 3D AKCIJA
Izlazi kolovoz / rujan '98
Platforme ☒ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Prekrasna, nevjerojatno detaljna grafika, a atmosfera će vas i preko monitora uvući u svoj nevjerojatno realni svijet prepun napetosti i borbe za opstanak.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Gomilu noviteta na polju 3D grafike, detaljno razrađeni model stvarne fizike prema kojem se ponajviše većina objekata u igri, zapanjujuće realan virtualni svijet.

NAŠE MIŠLJENJE

Igra, kratko rečeno, izgleda zadivljujuće te se nadamo da vas neki nedorađeniji elementi u njoj neće razočarati.

"Trespasser bi, barem po našoj procjeni, mogao biti prva igra koja bi konačno pokazala da Spielberg ima što pokazati svijetu računalne zabave"

EDINKOM

NOVO

ABIT

RAČUNALA
MADE IN AUSTRIA

MB ABIT PD5N 512 KB + VGA 2-4 MB
CPU INTEL 166 MMX, 32 MB EDO RAM
2.1 GB HDD, 3.5" FDD, TASTATURA HR
14" ADI E30 MONITOR, LOGITECH MOUSE,
CD ROM 24X TEAC, SOUND BLASTER 16 BIT
ZVUČNICI 60W

5.888,-

TARKUS 233
MB INTEL VMAX 512 KB, CPU INTEL 233 MMX, 32 MB DIMM,
2.5 GB WD, 3.5" FDD, VGA 2MB S3 VIRGE, 15" ADI E40 COL.
MONITOR, TASTATURA HR, LOGITECH MOUSE, MINI TOWER,
CD ROM 24X HITACHI, SOUND BLASTER 16 BIT, ZVUČN. 180 W

6.466,-

PENTIUM II
MB IWILL P-II LE ATX, CPU P-II 233 MHz, 32 MB DIMM, 3.2 GB WD HDD, 3.5" FDD,
VGA 2MB S3 VIRGE, 15" ADI E40 MONITOR, TASTAT. HR PS/2, LOGITECH MOUSE,
MINI TOWER ATX, CD-ROM 24X HITACHI, SOUND BLAST. 16 BIT+ZVUČNICI 180W

7.800,-

Sve cijene su u kunama
sa uključenim PDV-om.



MasterCard

PRODAJA NA KRED. KARTICE
I ČEKOVE GRAĐANA

EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel./fax: 6147 000, 6147 222
e-mail: edinkom@zg.tel.hr URL: <http://www.edinkom.com>
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/ 335 017
"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)

FOTO BADROV




VLAŠKA 12
418 444

TKALČICEVA 5
428 595

VLAŠKA 58
46 16 995

MARTIČEVA 73
46 17 313

ILICA 137
31 73 080

SAVSKA 28
48 43 065

ILICA 276
37 76 696

IMPORTANTNE
45 77 182

ELSA



Brzina: Vrlina (kartica brža od Voo..... I,II)
Sabirница: PCI & AGP
Memorija: 4MB SGRAM
Procesor: Riva 128
BIOS: ELSA bazično
Driveri: ELSA logično
Kompatibilnost: Vrhunska
Cijena: 1599 kn PCI, 1586 kn AGP (MPC)
TV ulaz: Standardno x 3
TV izlaz: Standardno x 2

Opcija nadogradnja:
miro/Pinnacle TV upgrade (809 kn MPC)
DDC bus mastering (kartica ispisuje TV direktno u SD)
prijem I - V TV opsega
digitalizacija 320 x 240
telekonferencija

**PRO
TEH**

Nova cesta 158
tel: 01 396 707
fax: 01 396 705

HR 10 000 Zagreb
<http://www.proteh.com>
proteh@proteh.com

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

www.melcomp.hr

Odaberite - mi imamo sve što trebate



Najprodavanija računala



DTK computers

RICOH
Najpouzdaniji CD-RW snimači

MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSI



DTK Graphic Station

- ploča - PRM-00321
- procesor - Dual Pentium Pro 200 Mhz
- memorija - 128 MB EDO (max. 512 MB)
- HDD 4,5 GB Ultra-Wide SCSI • FDD 1,44 MB • S3 Virge 4 MB EDO RAM



Iomega ZIP drive, 100MB



DIAMOND Monster 3D-
ubrziavačka kartica sa najbržim
3Dfx Voodoo čipom



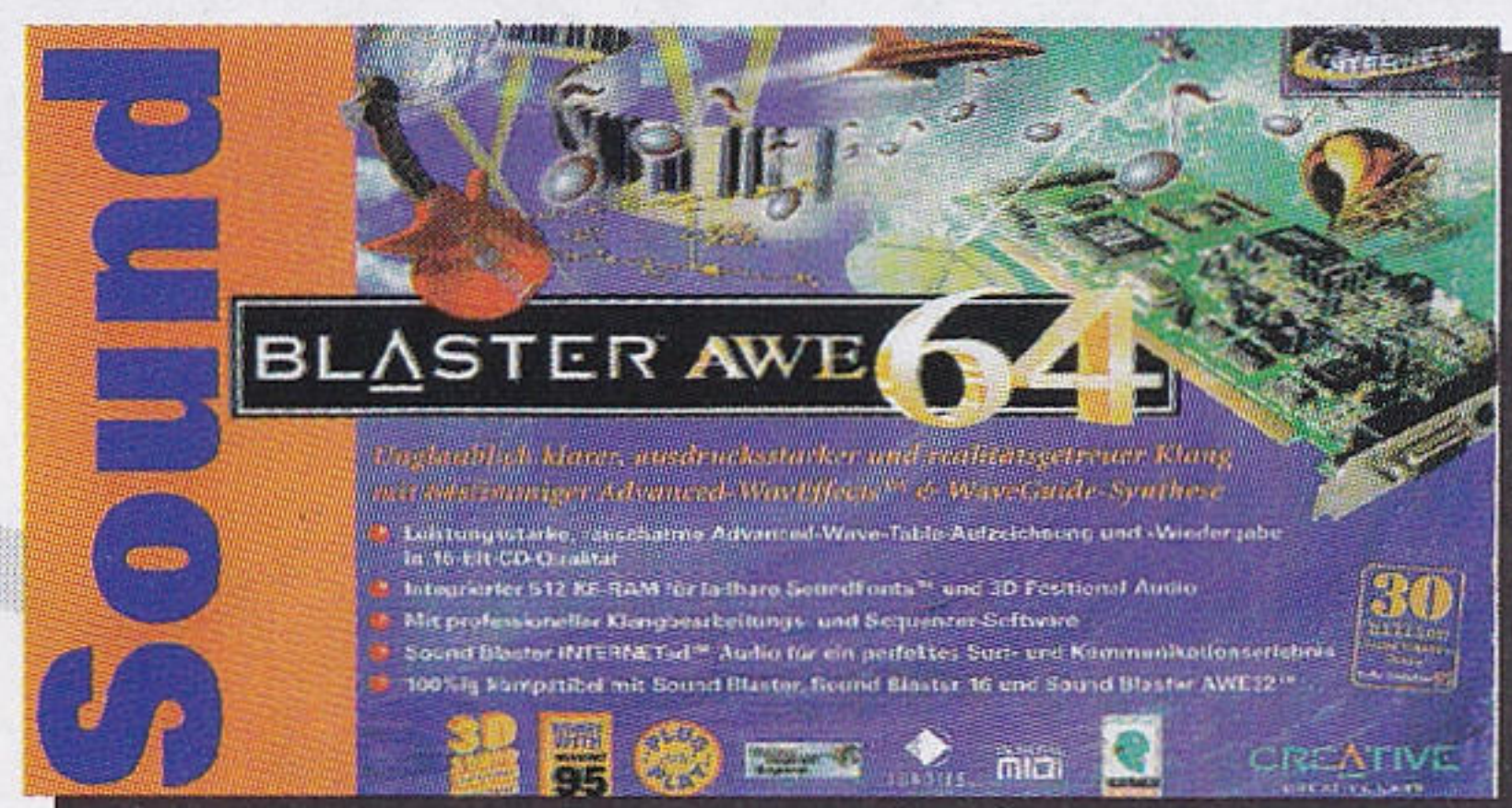
Novu dimenziju zvuka unosi
vam SUBWOOFER od 160 W, sa
32W satelitima



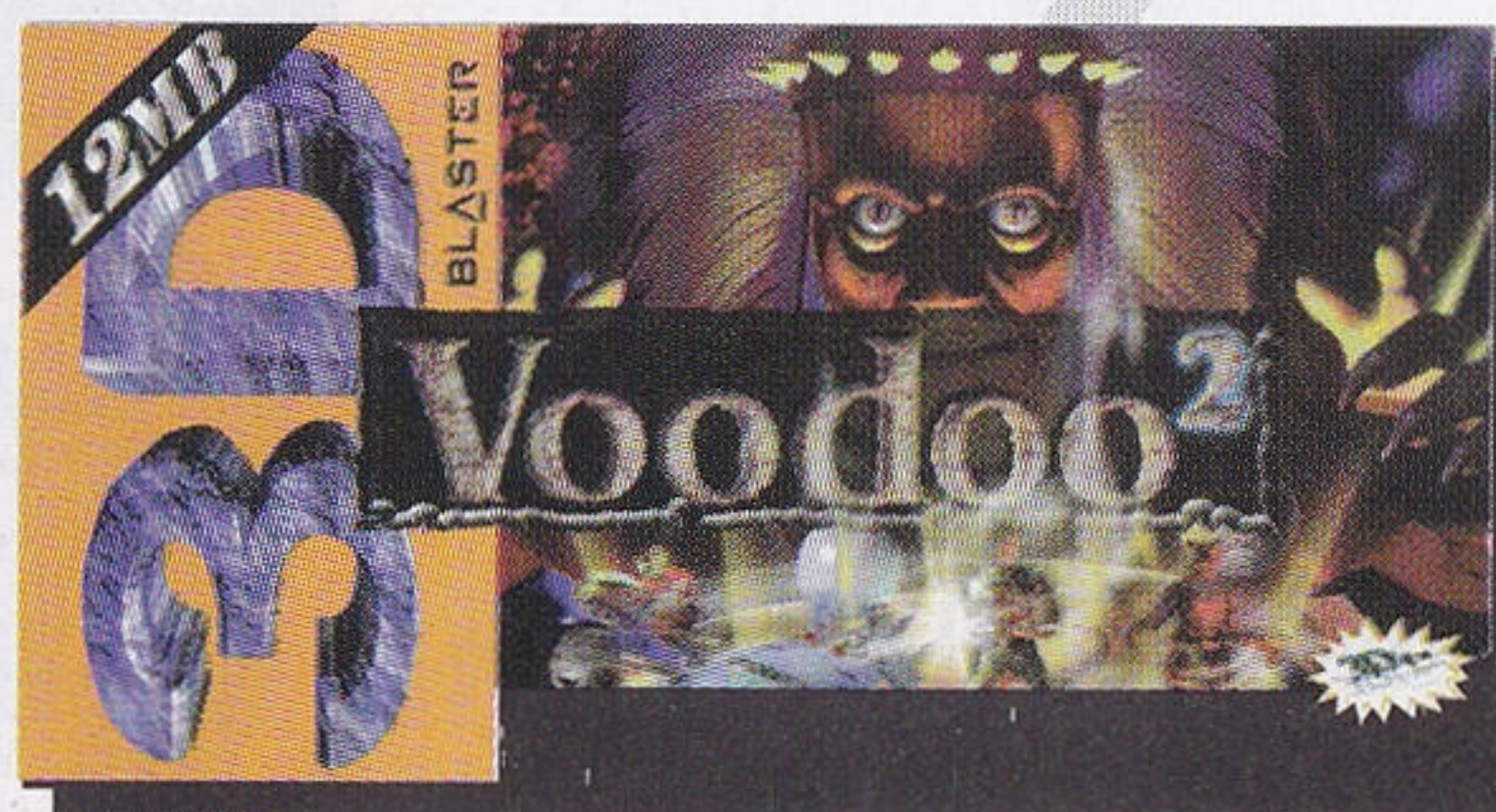
PER4MER - dodaje novu
dimenziju trkačim igrama
(volan-pedale)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA
RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM
CIJENAMA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



CREATIVE BLASTER 3D VOODOO 2
- najbrža 3D grafika na PC-u.
Točka.

matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link
Commitment to Connectivity

YAMAHA



CHERRY

APC

CREATIVE



DTK computers

3M

EPSON



PHILIPS

Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXTPERT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282,
2400-28800, N/8/1
<http://www.melcomp.hr>
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Creative 3D Blaster Voodoo²

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

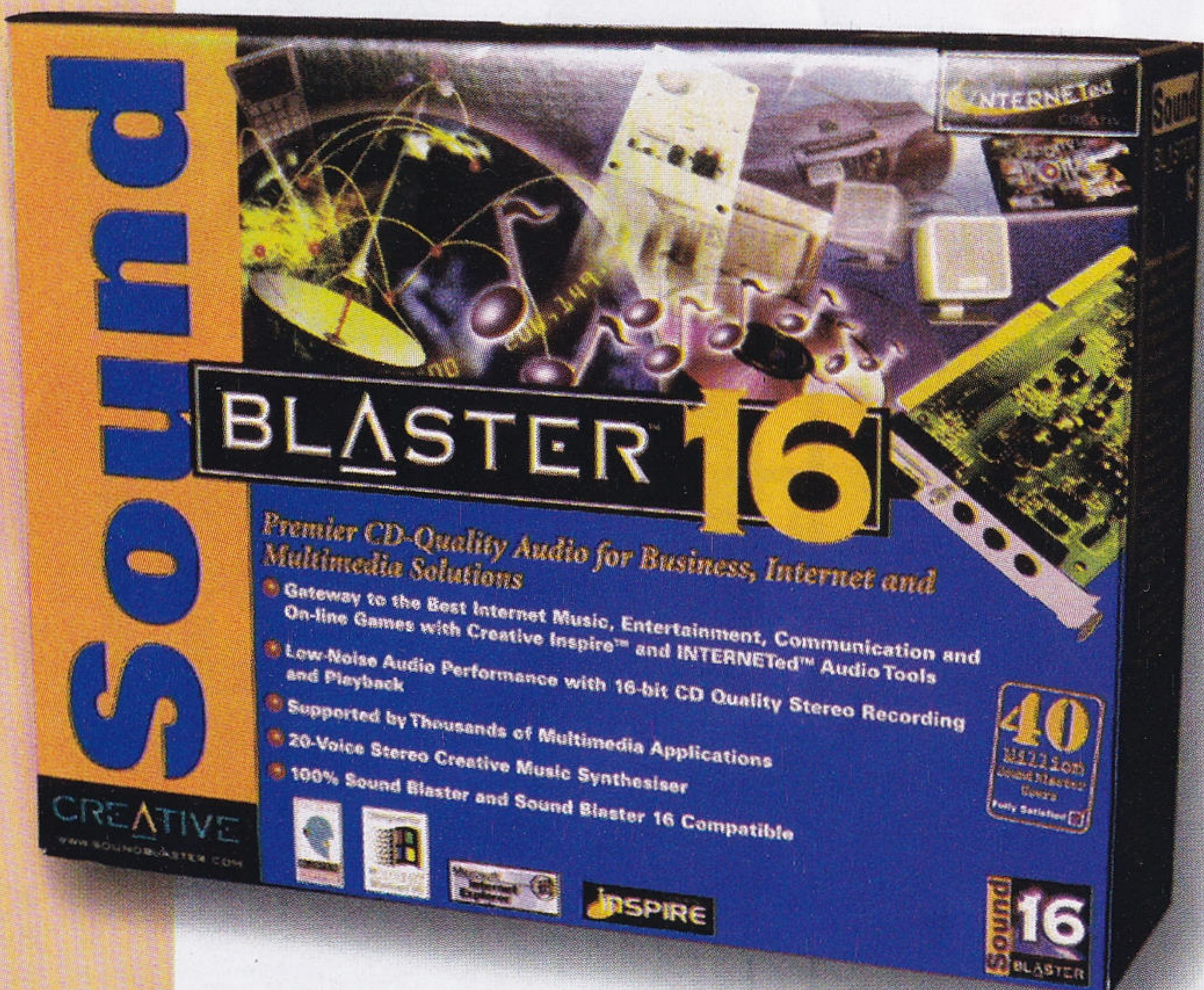
Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.



Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

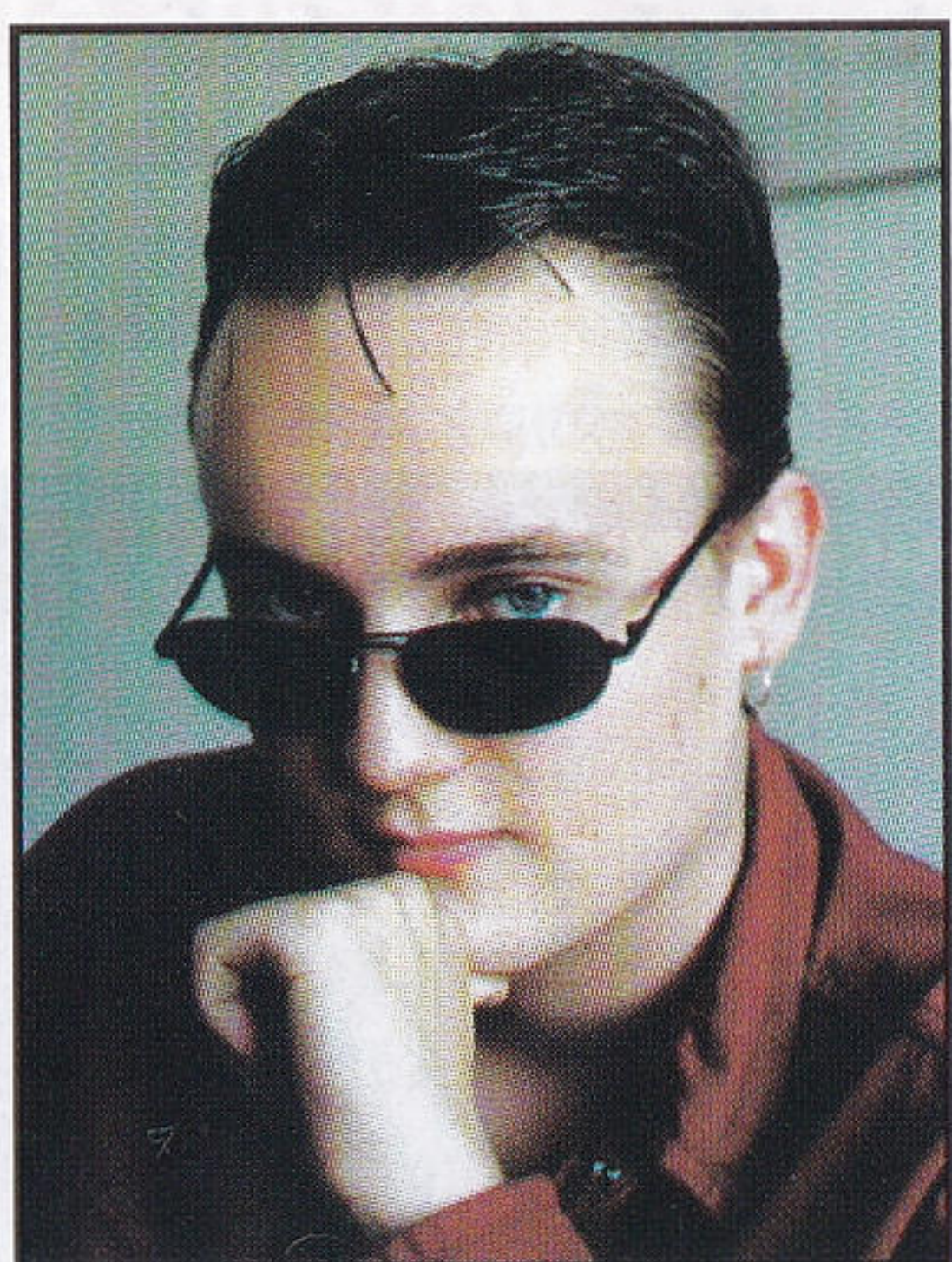
Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati



640x480(max/min/prosj.)	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	90.5 FPS

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

RECENZIJJE



S one strane razuma

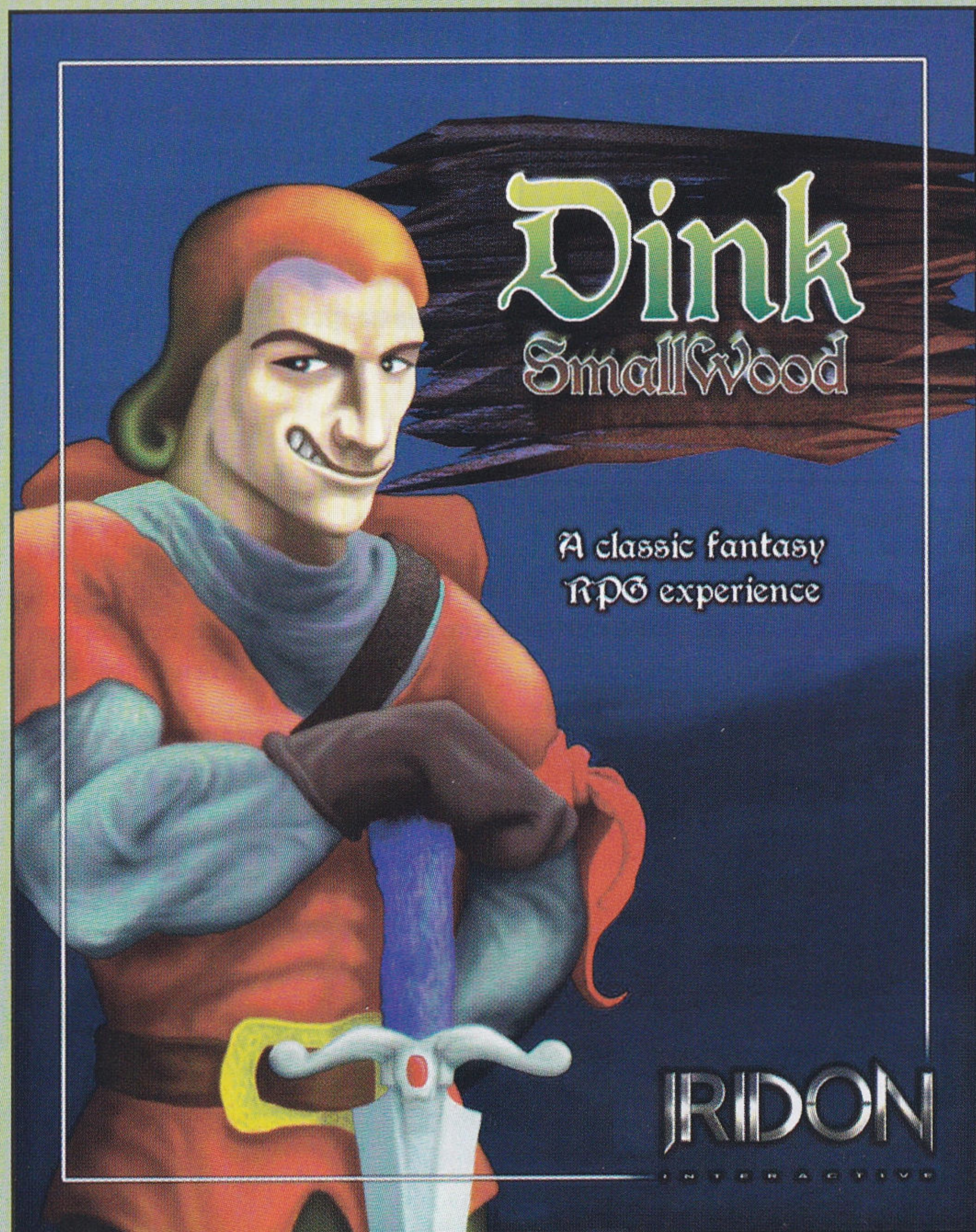
Eto, baš sam neki dan iz videoteke posudio SF klasik iz davne 1983., poznati *Wargames*, a kad sam ga odgledao, mom čuđenju nije bilo kraja. Da vas podsjetim, radnja filma prati prćkanje mladog hackera po US vojnom kompu te mali skoro započne treći svjetski rat. No ono što je meni zapalo za oko bila je totalno *outdated* tehnologija poput 5.25 inčnih floppyja, trobojne grafike i sličnih anakronizama. Doista se mnogo toga otad promijenilo, tako da su ondašnje i današnje tehnologije apsolutno nemjerljive. No zlatna odlika tog doba bilo je potpuno iskorištavanje postojećih potencijala tadašnjih strojeva, tako da su sa 64 kilobajta rađena prava čuda, a na 500 kilobitnim Atarijima i Amigama stvarani snovi. Svaki bit, svaki piksel i svaki ciklus ondašnjih inferiornih procesora bio je potpuno iskorišten a iz platformi su se crple zadnje masti i trikovi. A što imamo danas? Već za par mjeseci morat ćete opet podebljati svoj PC na, recimo, 64MB Rama, upiknuti kakav Pentium 2 ili se uopće nećete moći igrati! Ljudi, pa stanite malo! No takav je napredak, stoga ako već danas nemate kakav 3dfx i 32MB Rama nećete moći u cijelosti uživati u ovomjesečnoj temi broja *Descent*:

Freespace koja je Daria Rakovca ostavila bez daha te je priznao da mu je igra bolja nego WC5, a ako to on kaže, mora mu se vjerovati. Također, nećete moći guštati (čitaju nas i na moru) u prekrasnoj

3d pucačini *Incoming* koja će voditi ljubav sa vašim 3dfx-om nakon toliko čekanja i odgađanja izlaska. Ako ste, pak, oduvijek željeli biti komandosi ali ste prelijeni za bilo kakvu aktivnost težu od mijenjanja TV programa, uživat ćete u opisu *SpecOpsa*, originalne i friške igre iz BMG interactiva. No ako ste više svemirski tip, onda u ovom broju, uz *Descent*, nesmiijete propustiti ni *X-COM Interceptor* i vidjeti kako je to kad se strategija preseli u VelikoCrnoBezZraka a taktika zamijeni brzim refleksima. Onima koji vole krvaviti ruke al' ne podnose krv dobro će doći *Fighting Force*, odlična 3d tabačina koju je recenzirao isto tako "krvavi" Damir Rukavina. Kad smo već kod krvi i tjelesnih izlučevina, spomenimo i *Quake2 mission pack: The reckonig* koji će tom mladom ždrijebcu produžiti rok trajanja. I na kraju, samo da pokažemo kol'ko smo dobri i kak' vas jako volimo - nagradne igre. Na vaše neprestane molbe odgovorit ćemo s 5 primjeraka Dinka Smalwooda, 2 paketa Temujina (igra + hintbook), dok će sljedećih 400 (!!) pretplatnika dobiti Southpeakov CD s različitim materijalima i demoom igre *Dark side of the Moon*. Kako vas samo mazimo, a sad trk u Gratz i kupite konačno taj Vudu2 + 64 Mb Rama i do čitanja u sljedećem broju.

Krešimir Lauš

Iridon Interactive i Hacker te nagrađuju!



Počelo je kao
shareware igra...

...a završilo kao

Dink Smallwood

Petero naših sretnih čitatelja ima priliku osvojiti originalni primjerak Dink Smallwooda (81%, *Hacker* br. 38), neodoljive i simpatične igre koja je svojim jednostavnim i itrigantnim konceptom nadmašila i mnogo skuplja ostvarenja ovog žanra.

Nagradno pitanje:

Dink Smallwood spada u žanr:

- 1) RTS
- 2) FRP
- 3) AVANTURE

Odgovore pošaljite na dopisnici na adresu redakcije s naznakom "Za Dink N.I.". U obzir dolaze dopisnice koje stignu do 10. kolovoza

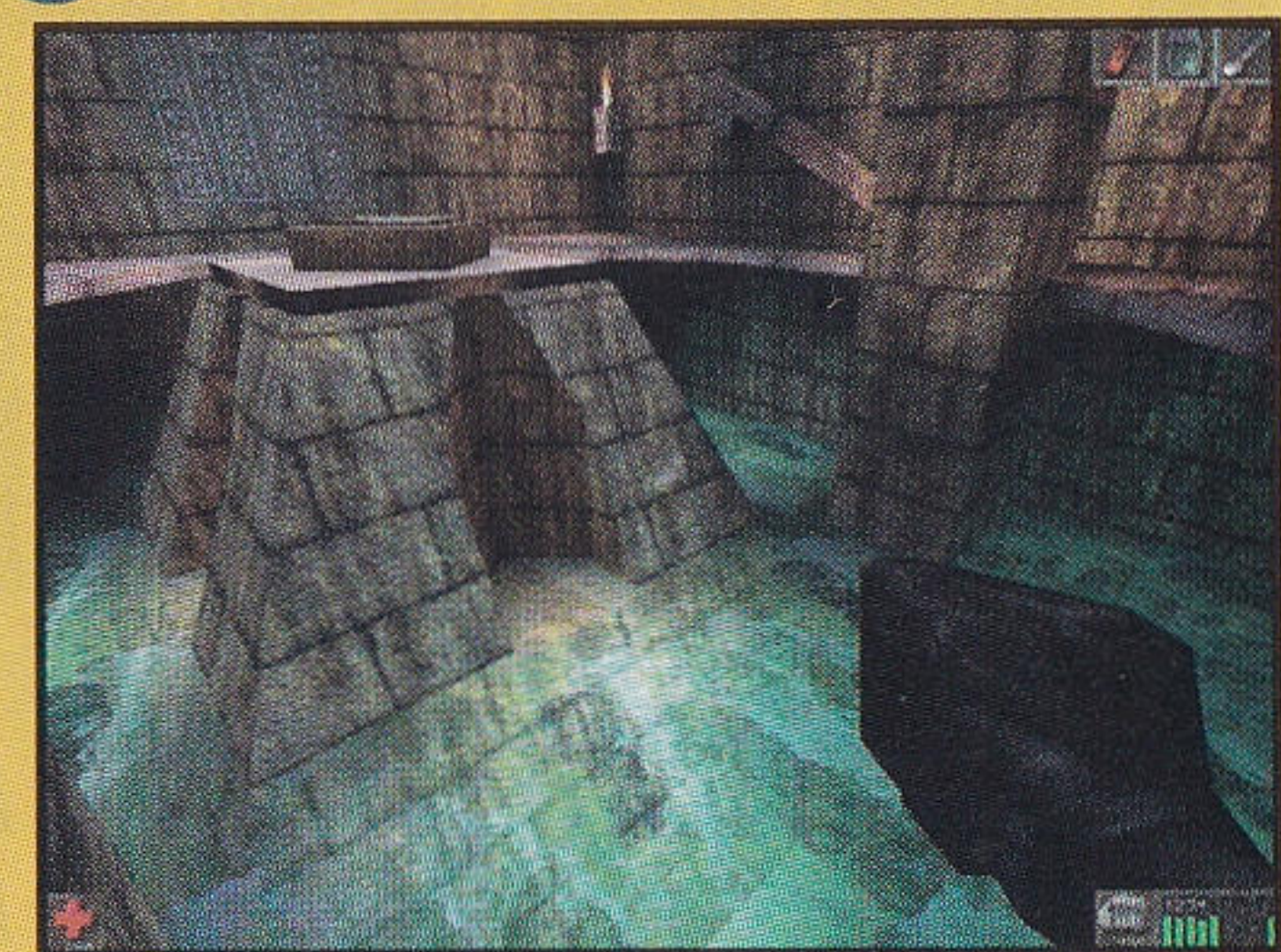
Ova nagrada je uistinu ekskluzivna jer igru Dink Smallwood ne prodaje nijedan hrvatski distributer.

► Detalje nagradne igre potraži na kuponu u Hackerovoj knjižici.

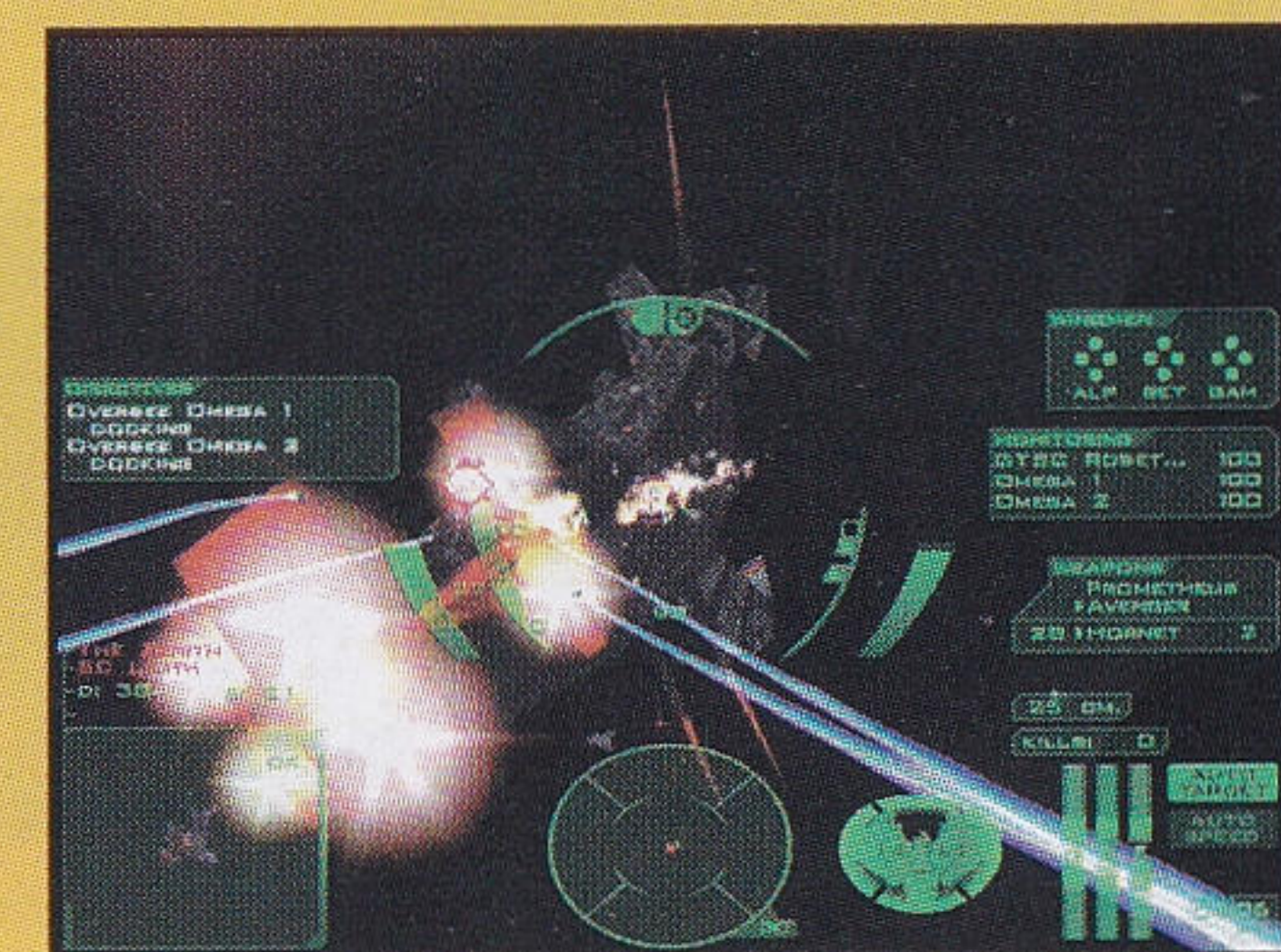
Budi **FAKER**, igranj se uz **HACKER**!

HACKEROVA TOP LISTA IGARA

1 Unreal



2 Descent Freespace



3 World Cup 98

4 Commandos: Behind Enemy Lines

5 Incoming

6 Starcraft

7 Team Appache

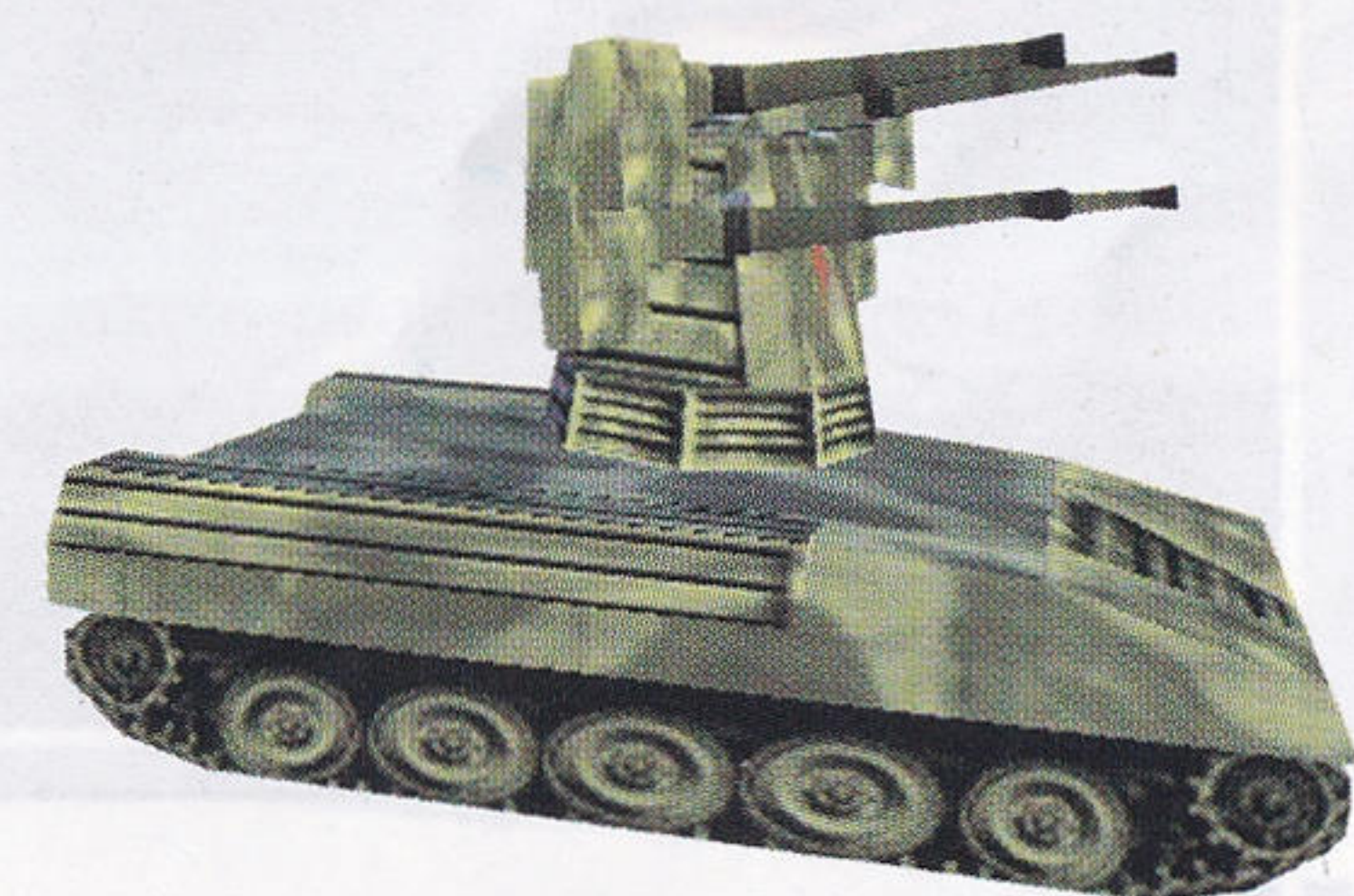
8 Forsaken

9 Motorhead

10. Warhammer: Dark Omen

SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ

Incoming 34



Spec Ops 37

Temujin 39

Goldeneye 41

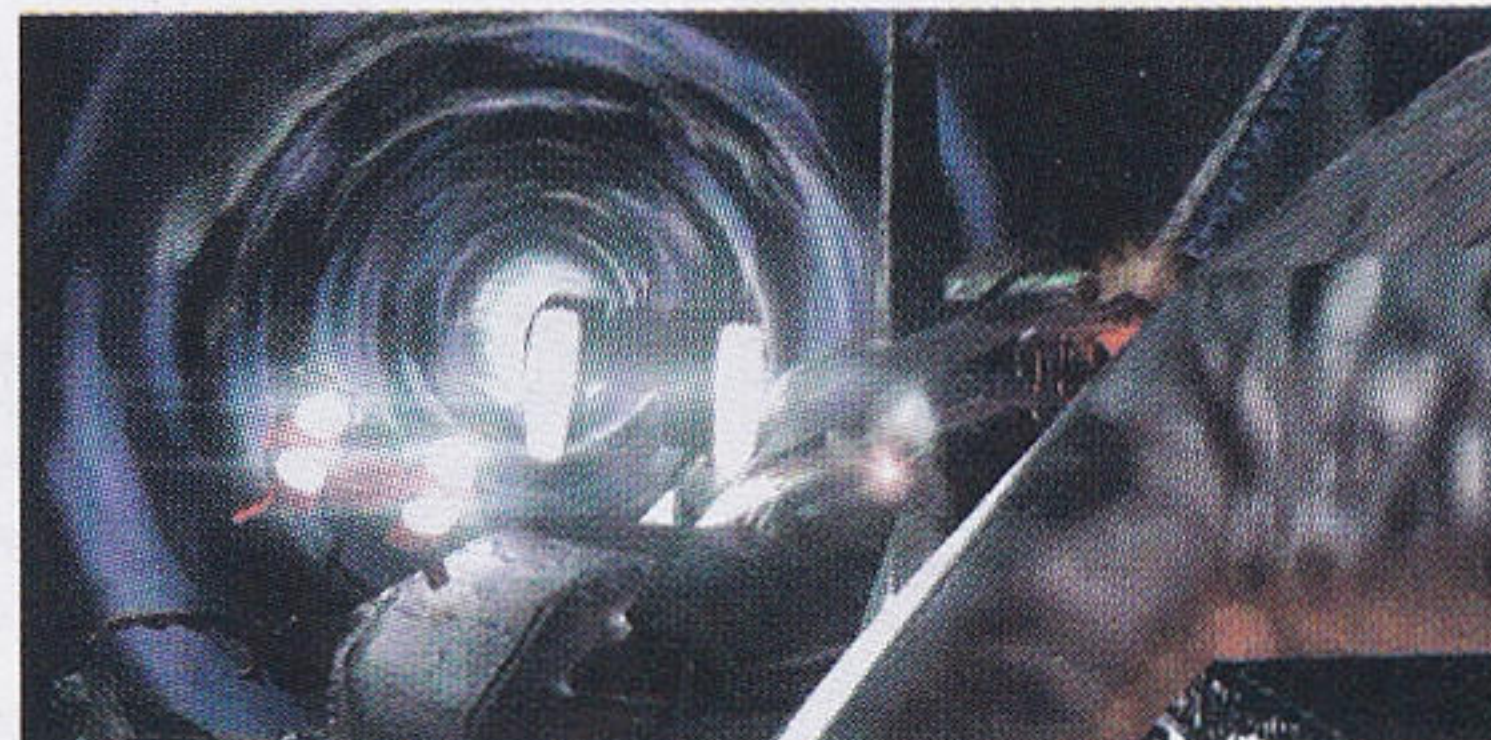
X-COM: Interceptor 42



Fighting Force 46

Deadlock 2: Shrine Wars 47

Conflict: Freespace 51



Incoming

Seeing is Believing...



Da je netko **Dariju Rakovcu** prije nekoliko godina prikazao nekoliko sekunda akcije iz *Incominga*, nevjerojatne turbopucačine *Rage Softwarea*, pomislio bi da je riječ o renderiranoj animaciji. Pozorno promotrite slike na ovim stranicama - priča se da se nakon nekoliko dana gledanja počnu animirati...



U bliskoj budućnosti pojave NLO-a postaju sve češće. Svjetski lideri nastavljaju ignorirati ovaj fenomen sve dok u svibnju 2008. izvanzemaljci nisu napali internacionalnu mjesečevu bazu. Ovim su činom izvanzemaljci konačno dokazali svoje postojanje i obznaneli nakane koje nisu promatračke prirode. Potpuno nespremni za ovakav napad, Zemljani su na brzinu skupili sve dostupne letjelice pokušavajući spasiti što se spasiti dade. Grupa orbitalnih shuttleova i raketa uspjela je probiti redove izvanzemaljaca i spasiti dio osoblja stanice. No, invazija je tek počela. Preciznim napadima na orbitalna i vojna postrojenja,



Krasno renderirana slika, zar ne? Hmm, bojim se da ipak gledate jedan tipični frame iz *Incominga*, pucaljke koja vraća vjeru u arkadno igranje na PC-u.

izvanzemaljci su krenuli ka površini planeta. Ubrzo je postalo jasno da neprijatelj posjeduje golemu bazu na samoj Zemlji, oko Arktika. Oporavljajući se od prvotnog udara, Zemaljske su snage krenule s izgradnjom velikog postrojenja za otkrivanje i praćenje anomalija nazvanog ADATA. Nažalost, izvanzemaljci su otkrili lokaciju postrojenja i krenuli u napad...

Neka bude svjetlo!

Postoji li stereotipnija priča od ove? Teško. Da mi je netko dao barem jednu kunu svaki put kad sam se susreo s ovakvim scenarijem... vjerojatno se ne bih bavio ovim poslom. S ovom smo se pričom prvi put sreli na pretopotnim *Space Invadersima*, i do dandanas nije se nimalo promijenila. Od holivudskih blockbustera poput *Inependence Daya* pa do kompjutorskih igara, priča o neprijatelju iz svemira koji nas pod svaku cijenu želi uništiti uvijek je bila dobitna

kombinacija. Borba protiv ljigavih stvorenja iz svemira nema moralnih predrasuda. Oni su uvijek zli i s njima se ne može pregovarati. Ubijati ih je

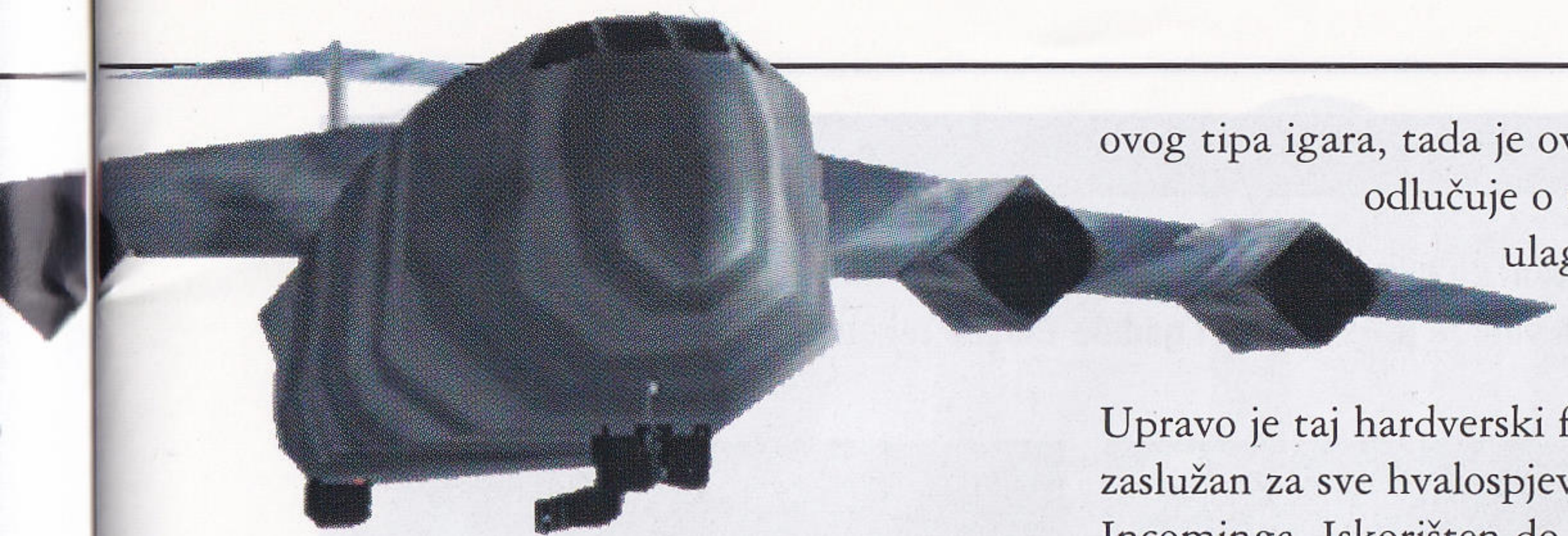
časno jer branimo sve što je ljudsko i dobro, a sva su sredstva dopuštena. U tom smo duhu odigrali bezbroj igara. Većina ih je bila primitivna, ali svako



Još jedna u nizu fenomenalnih eksplozija!

Očekujući Direct X 6.0

Ima li bolje podloge za force feedback od pucačke igre? Sudeći po *Incomingu* nema. *Incoming* bez ff je kao automobil bez jednog kotača - ide, ali loše. FF efekti u *Incomingu* su nevjerojatni. Svako je oružje drugačije simulirano, a nije svejedno promatrati li letjelicu izvana ili iznutra. Intenzitet sile, ali i zvuka znatno se mijenjaju. Pogotci su vrlo precizni i dolaze točno iz smjera iz kojeg je hitac upućen. Isto tako, različito se osjeća udar u tvrdi podlogu, a različito pogodak rakete ili metka. Od svih oružja izdvojio bih topovsku kupolu na kojoj bi čovjek mogao posjeti čitav dan. Nevjerojatno je koliko je povratni trzaj topa dobar i koliko je atmosfera bolja kada se čitav joystick trese dok kao ludi skidate svemirce. Inače, u skoro dolazećem Direct X 6.0 konačno ćemo dobiti prave ff rutine koje će programerima pružiti daleko više mogućnosti za eksperimentiranje s ovom novom tehnologijom, a objedinit će i standarde, tako da više neće biti problema glede nabavke hardvera ovog ili onog proizvođača.



ovog tipa igara, tada je ovo kap koja odlučuje o novčanom ulaganju u 3Dfx karticu a ne u konzolu.

Upravo je taj hardverski fenomen zaslužan za sve hvalospjeve na račun Incominga. Iskorišten do maksimuma, 3Dfx pokazuje sve svoje trikove koji će vas definitivno prikovati uz monitor. Svaka je eksplozija, svaka ispaljena raketa ili metak priča za sebe. Dinamično osvjetljavanje terena iz nekoliko izvora istodobno različitim bojama koje se preklapaju tako je efektno da čitava igra nalikuje onome što smo prije godinu dana zvali animiranom sekvencom. Izvedba je nevjerojatno glatka. Teren potpuno trodimenzionalan i teksturiran u 16-bitnoj boji jednostavno ne poznaje trzanje pa čak ni kad je na ekranu nekoliko desetaka

YA CHEATING BASTARDZ

Kome brojni neprijatelji predstavljaju prevelik problem, evo par korisnih redaka;

U početnom meniju napišite riječ **NUMBERONEDACRETTRE**. Time će vam se otvoriti novi meni s cheat opcijama. Unutar same igre možete upisati sljedeće šifre držeći pritom tipku **SHIFT**:

SOLIDASAROCK	God Mode
INVUNERABILITY	neranjivost
HAVEALL	neograničeno streljivo i životi
INFINITELIVES	neograničeni životi
INFINITEWEAPONS	neograničena oružja
SUPERSHOOT	uništavanje neprijatelja jednim pogotkom
WIREWEWAITING	isključivanje tekstura
WHATSTHEPOINT	pretvaranje grafike u točkice
FLATBROKE	bez sjenčanja
GOURAUD	uključivanje Gouraud sjenčanja
OLDMACDONALD	štitite farmu od skačućih krava
FLYMETOTHEMOON	utrkujte se na Mjesecu

Cheatovi koji se uključuju/isključuju funkcijskim tipkama:

- F2** - lako pogađanje ciljeva
- F3** - neranjivost
- F4** - neograničeni životi
- F5** - neograničena oružja
- F6** - pametna bomba
- F7** - prekid igre
- F8** - snimanje situacije
- F9** - učitavanje situacije
- F10** - frame wait on/off
- F11** - restart

malo pojavilo bi se nešto zbog čega bismo se uvijek radovali što ćemo napraštiti izvanzemalcima tur. Jedna je od takvih igara Incoming. Imena koje u potpunosti odgovara originalnosti priče, ali izvedbe kakvu krvavo oko nadobudnog igrača nije vidjelo, Incoming predstavlja pravo osvježanje arkadnog žanra na PC platformama. Svojom vizualnom atraktivnošću i čistom sadističkom akcijom, Incoming postavlja nove standarde i vraća nam vjeru u klasičnu pucaljku koja u zaborav baca čak i najveće konzolne hitove. Ovako kvalitetnu grafiku u visokoj rezoluciji i s neviđenim svjetlosnim efektima nijedna komercijalna konzola ne može pokazati, a ako ste ljubitelj

"Sve što danas smatramo state of the art tehnologijom kod kompjutorskih igara primijenjeno je i iskorišteno do kraja, a kada bi me netko pitao što se u posljednjih godinu dana zbivalo u svijetu igara, pokazao bih mu Incoming"

objekata (osim ako igrači nemaju P2, Dario - Ed). Inače, okoliš je potpuno interaktivan i svi se objekti i vozila mogu uništiti. Nema dodataka koji nemaju kakvu funkciju. Riječju, okoliš je savršen! Incoming je među prvim igrama koje gotovo u cijelosti rabe prednosti Voodoo 2 čipa. Što to znači, dobro vam je poznato, a u prilog ide činjenica da se Incoming isporučuje sa 12 MB verzijama Monstera 2 i novog 3D Blastera. Nažalost, nisam bio u prigodi vidjeti kako to izgleda, ali možda je tako i bolje jer sumnjam da bi moj budžet podnio takvu nesmotrenost.

E.T. go home

Struktura

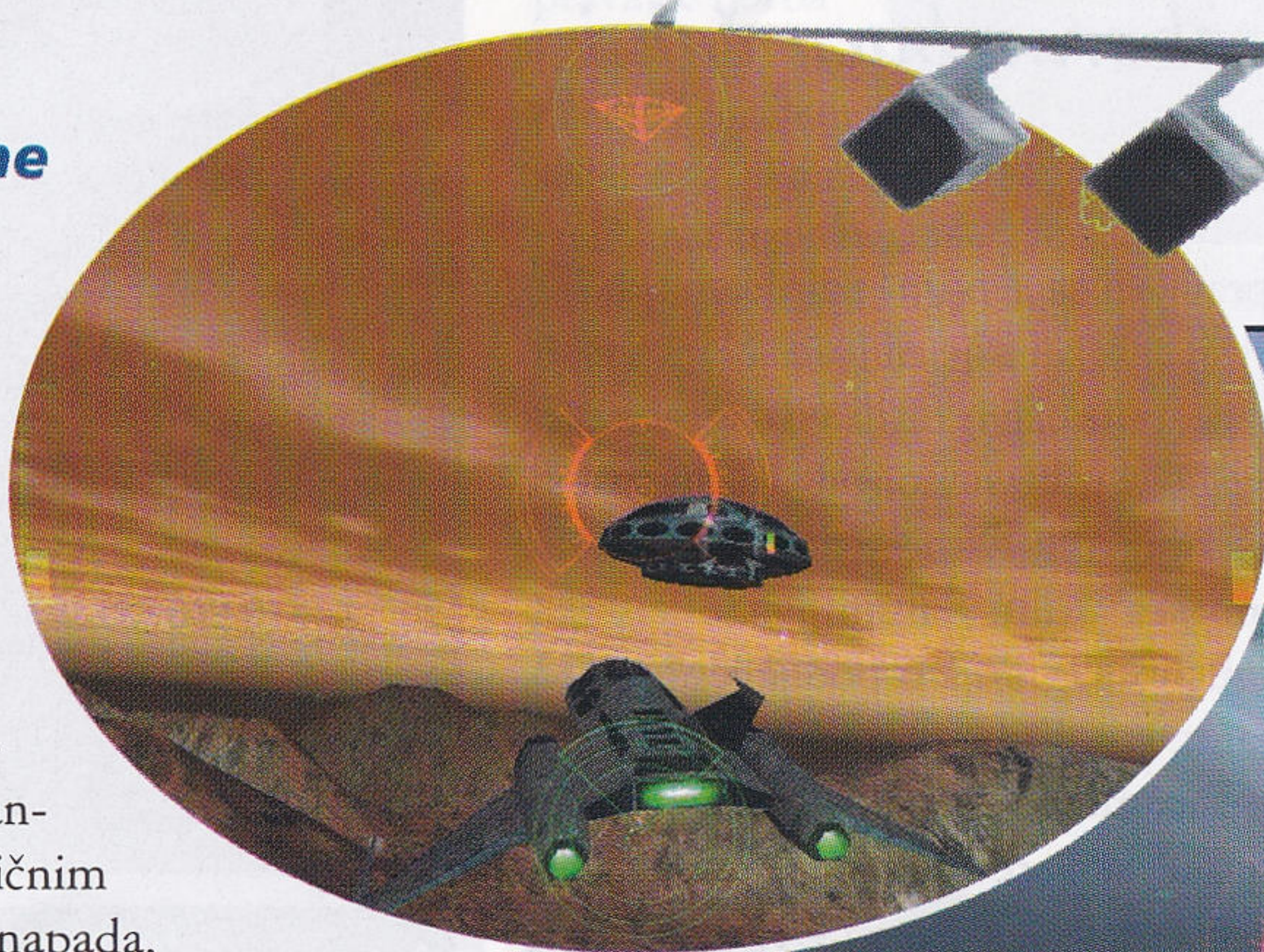
Incominga je vrlo jednostavna. Igra se sastoji od šest scenarija podijeljenih na deset faza. Napreduje se slijedom ispunjavanjem misija s klasičnim zadacima poput napada, obrane, pratnje ili transporta. Na raspolaganju su vam tri "života", a kad ih izgubite - znate i sami što vas čeka. Iznimno je velik broj vozila kojima upravljate u igri, što je divno, poput borbenih helikoptera, zrakoplova, tenkova, borbenih čamaca, različitih



Iz force feedback kuta topovska je kupola apsolutno najbolja od svega.

inteligenciji nema se što reći jer je i nema. Neprijatelj nimalo ne razmišlja nego samo pristiže u valovima u istim grupacijama, što vam olakšava uklanjanje opasnosti. Zapravo, kada realno pogledate, bit igre nimalo se ne razlikuje od Space Invadersa: opet ste sami protiv mnogih koji stižu val za valom dok ih sve ne pobijete. U Incomingu često nema limita neprijatelja, misija traje dok ne uništite određeni cilj ili dok štitićeni objekt ne preživi dovoljno dugo. Zbog toga je igra prilično teška. Jednostavno je nemoguće koncentrirati se na bilo što kad vam neprijatelj dolazi sa svih strana pa vam ne preostaje drugo doli lupati okolo-naokolo dok nekim čudnim slučajem vi ne ostanete živi, a "njih" više ne bude. No, u tome i jest čar

arkadnih pucačina, nitko ih ne igra zato što je željan



Tenkovi, zrakoplovi, helikopteri... Incoming je neprekidna akcija, od početka do kraja.

"Incoming ima samo jednu taktiku - kill 'em all"

Očekujući Direct X 6.0

Fenomenalni grafički efekti za koje čak ni Voodoo više nije dovoljan. Bogate teksture i sjencanja u pravom su svjetlu prikazani tek na Voodoo 2 karticama. Pogledajte sve ove eksplozije, prolaze kroz oblake i osvjetljenje, pomislite kako bi to tek moglo izgledati u pokretu! Da vam je prije dvije-tri godine tkogod rekao da ćemo jednog dana igrati ovakve igre, što biste mu odgovorili?



Scenariji na moru se diče objektima visoke detaljnosti. Ovdje ćete lako vidjeti razliku između procesorske snage Pentiuma 2 i "običnih" Pentiumima koji ne uspijevaju dovoljno brzo proračunati koordinate točaka i rezultat je trzanje - bez obzira na 3Dfx.

"Svojom vizualnom atraktivnošću i čistom sadističkom akcijom, Incoming postavlja nove standarde i vraća nam vjeru u klasičnu pucaljku koja u zaborav baca čak i najveće konzolne hitove"

taktiziranja i velike filozofije. Incoming ima samo jednu taktiku, a ta je kill 'em all! Ipak, ljudi iz Ragea su predvidjeli da se ovako jednostavan pristup neće dopasti svima pa su dodali različite načine igranja. Osnovni, o kom sam pričao, akcijska je kampanja, ali postoji i taktička varijanta u kojoj možete

i upravljati sa svojim jedinicama. Nije Battlezone, ali nije ni loše. Naravno, Incoming može igrati i više igrača odjednom u klasičnom deathmatchu, timskoj igri ili čistom "tko će ubiti više svemiraca" stilu. Zanimljiva je mogućnost igranja u podijeljenom ekranu, što nije čest slučaj na PC-u no kod Incominga radi bez greške! Sve u svemu, ako ste željni razaranja, dobre grafike i zvučnih efekata...

Incoming... bad news!

Kod Incominga je toliko toga dobro da se ono loše samo po

Baš kao Independence Day!

sebi naslućuje. Usko je grlo hardver. Jedna od lijepih stvari što ih je 3Dfx donio bila je ta što je ta čarobna kartica fenomenalno kompenzirala velik dio hardverskih slabosti. Nažalost, toga više nema. Incoming je igra za Pentium II računala koja su u stanju procesirati sve ovo o čemu sam u tekstu pisao. Na starim Pentiumima, bez obzira na MMX, igra nema tu mekoću i glatku izvedbu. Izgled je potpuno isti, ali nije to ono što su programeri zamislili. Isto tako, ako nedaj Bože nemate 3Dfx ubrzivač, nemojte ni pomišljati na Incoming. Matroxica ga jedva vrti bez obzira na procesor i količinu memorije. Znači, ovaj je audio-vizualni užitek namijenjen samo onima sa high-end računalima i moćnim periferijama poput Force Feedback kontrolera (više u okviru) koje Incoming ne samo da podržava nego im daje i novi smisao. Ako kupite

Voodoo 2 karticu, mislim da ovog trenutka nema naslova koji bi bolje opravdao izdvojena sredstva, a isto vrijedi i za novi joystick. Incoming je kao prezentacijski proizvod idealan iako sumnjam da ćete igru odigrati više od dva puta. Sve što danas smatramo state of the art tehnologijom kod kompjutorskih igara primijenjeno je i iskorišteno do kraja, a kada bi me netko pitao što se u posljednjih godinu dana zbivalo u svijetu igara, pokazao bih mu Incoming. Čitateljima koji preferiraju arkadne igre, a imaju dovoljno jak hardver, ne mogu nego reći da je propustiti Incoming ravno svetogrdi, a i za ostale - isto vrijedi! 🎮



Incoming

Arkadna pucalina

Proizvođač Rage Software

Izdavač Rage Software

• izuzmemo li originalnost, nema toga!

90

• fenomenalnu grafiku
• force feedback efekte
• jesam li spomenuo grafiku?

Pucaljka kakvu smo toliko godina priželjkivali, ali nismo mogli imati!



Preporučena konfiguracija

• P II • 3Dfx
• 32 Mb

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☐ PowerVR
☒ Direct 3D

Multiplayer

☒ Internet
☒ LAN
☒ Modem

Spec Ops



Ovako ćete izgledati poslije tretmana našim novim proizvodom - snajperskom puškom SSG.



Uspješno izvršena zasjeda na neprijateljski kamion uz pomoć vjernog M203 bacača granata!

Prava je šteta što mi i ustajanje da dohvatim TV upravljač predstavlja povećani napor, tako da mi je bilo kakva pomisao o služenju vojnog roka (a kamoli sudjelovanja u specijalnim postrojbama) ravna užitku jednogjednog ispijanja solne kiseline tijekom doručka, ručka i večere. Prava je sreća, stoga, da se netko konačno sjetio napraviti igru posvećenu životu i radu specijalnih postrojbi i sve to tako lijepo zapakirati u izvrsnu i brzu 3d grafičku prezentaciju. Dakle, u igri vodite dva specijalca kroz pregršt misija na različitim dijelovima svijeta, od gustih džungli Rusije pa do snijegom zametanih padina Sjeverne Koreje. Misije su prilično raznolike, od uništavanja baza, aerodroma i MIG-ova tempiranim eksplozivom, presretanja vojnih konvoja vašim vjernim šmajserima i fragmentacijskim bombama do pronalaženja i osiguravanja važnih dokumenata i slično. Ukratko, misije se nikada ne ponavljaju i nisu monotone, skoro svaka donosi nešto novo i jedinstveno. Vaše komandose promatrane

slično kao u *Tomb Raideru*, s tim da je kamera iza vaših leđa statična te postoji nekoliko nivoa zooma. Iako su dva komandosa, u svakom trenutku pritiskom na TAB preuzimate jednog, dok će drugi postati vaš "wingman" i slijediti vaše zapovijedi. Komunikacija s vašim suborcem je nažalost prilično ograničena, svodi se na akcije tipa: *prekini paljbu, pucaj, prati me* i slično, s tim da ni samo izvršavanje danih komandi neće uvijek biti precizno jer je AI prilično niskog stupnja, što će vas izluđivati. Od naoružanja bit će svega, što ponajprije ovisi o tipu specijalaca izabranih za pojedinu misiju (sniper, grenadier, rifleman, machine gunner) te ćete morati itekako paziti da vam u važnom trenutku ne ponestane, primjerice, plastičnog eksploziva ili granata. Oružja su prilično vjerno reproducirana te će užitek biti neizreciv kad snajperom skinete frajera na 200 m, još da mu barem šikće krv iz glave - ovako je igra malo presuha, kronično joj nedostaje crvene boje. No taj ćete nedostatak zab-

oraviti kad se naviknete na komande i ufurate se u logiku igre. Kao prvo, nemojte strahovati od prekomjernog taktiziranja jer igra ipak više vuče na arkadu, a i zagriženi taktičari će doći na svoje zaigraju li Spec Ops na *hard* nivou. No stvarni razlog koji onemogućuje malo ozbiljnije razmišljanje i taktiziranje je nevjerovatna debilnost CPU vođenog specijalca koja doista graniči s inteligencijom teško retardirane morske spužve naplavljene na obalu prije tjedan dana. Momak će redovito zapinjati za ogradu, ponekad će fulati "kosookog" s dva metra udaljenosti, a penjanje na malo strmiju liticu bit će mu nepojmljiv kao način rada PC-a ostarjelom egipatskom beduinu. To stvarno živcira pa je najbolje bedaka ostaviti na sigurnom i krenuti u solo akciju, a kad potrošite streljivo, zamijeniti mjesta. No ako zažmirite na taj nedostatak, ostaje vam fenomenalan osjećaj prave komando akcije popraćen impresivnom 3d ubrzanom grafikom (3dfx), odličnim svjetlosnim efektima, izvrsnim *motion capturingom* i nekim neočekivanim detaljčicama poput urušavanja okolnog drveća nakon detonacije plastičnjaka. U snježnim nivoima osjećat ćete se kao da igrate scenu iz nekog Bondovog filma - uključit će se alarm, a oko vas padati bombe i zujati meci oko glave. Brzim reagiranjem vašim vjernim bacačem granata riješit ćete situaciju i prava će borba tek početi. U noćnim misijama svijet ćete promatrati kroz *light-enhancement* vizore koji će sve obojiti sablasno zelenkastim tonovima. Sa svih strana čut će se štekanje automatskih pušaka, vrisak vaših žrtava i potmule detonacije granata. U takvom okruženju brzo će vam se podići adrenalin a igranje postići svoj osnovni cilj - čistu zabavu!

Krešimir Lauš je oduvijek želio biti hladnokrvni specijalac koji bi pod okriljem noći neprimjetno probijao neprijateljske linije obrane unoseći među gadove kaos. Sa svojim vjernim suborcem činio bi nerazdvojivu cjelinu znajući da im životi međusobno ovise i da svaki pogrešan pokret jednoga vodi i drugoga u sigurnu i brzu smrt. Taj dvojac snova bi preciznim snajperskim hicima "uspavljivao" neprijatelje bez nade za ponovnim buđenjem, granatama stvarao pometnju među njihovim redovima i u pravom trenutku tempiranim eksplozivom sve dizao u zrak.

✗ Upozorili smo vas!

Nemojte ni pomišljati igrati ovu igru bez 3dfx-a jer u softver modu radi po načelu RGB emulacije (emuliraju se gotovi svi 3d hardverski efekti) te je čak i na mojem P2 266 odvratno spora. No koji ozbiljniji igrač danas već nema 3dfx!?

Sve u svemu, Spec Ops je bez obzira na primjetne nedostatke, poput slabog AI i povremenih problema sa *clippingom* (prolaženje kroz dio zida i slično), potpuno originalan i nadahnut proizvod koji se ipak trudi biti nešto više od odlične arkade iako mu to uopće nije potrebno jer kao akcijska igra odlično funkcionira. Uf, a sad ću ipak dići guzu i dohvatiti prokleti upravljač!



Kao što vidite, grafika nije poligonalno previše kompleksna ali svjetlosni efekti, izmaglice i atmosferski efekti višestruko popravljaju dojam.



Gledajte ga kako se lijepo dimi. Prava šteta što nije jestiv.

Spec Ops

3D akcija / taktika

Proizvođač **Zombie Studios**

Izdavač **BMG Interactive**



- AI vašeg suborca jednak je onome stare šlake
- povremeni problemi s clippingom
- ništa bez 3dfx-a

84

- vrhunska 3dfx grafika
- pravi, napeti komando osjećaj igranja
- raznolikost i originalnost misija



Originalna, nadahnuti i ugodna igra u kojoj vodite par komandosa duboko iza neprijateljske linije. Nizak stupanj inteligencije vašeg suborca nadoknađuje napeta akcija i odlična grafika!



Preporučena konfiguracija

- P133
- 3Dfx
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem

Temujin

U dvanaestom je stoljeću zemljom hodao Temujin, poznatiji kao Džingis-kan, veliki osvajač i vođa. Nakon Kanove smrti, održan je svečan pogreb, no svi koji su ondje bili, ubijeni su, a moćnom je magijom njegova duša kao snažna sila sačuvana stoljećima. U Stevensonovom muzeju, među predmetima iz njegove grobnice, ta je tajna sigurna od svih, ali ne i od Mislava Mataije kojega ne može uplašiti niti impozantna brojka od 6 CD-a na kojima se isporučuje ovo FMV čudo Southpeak Interactivea.



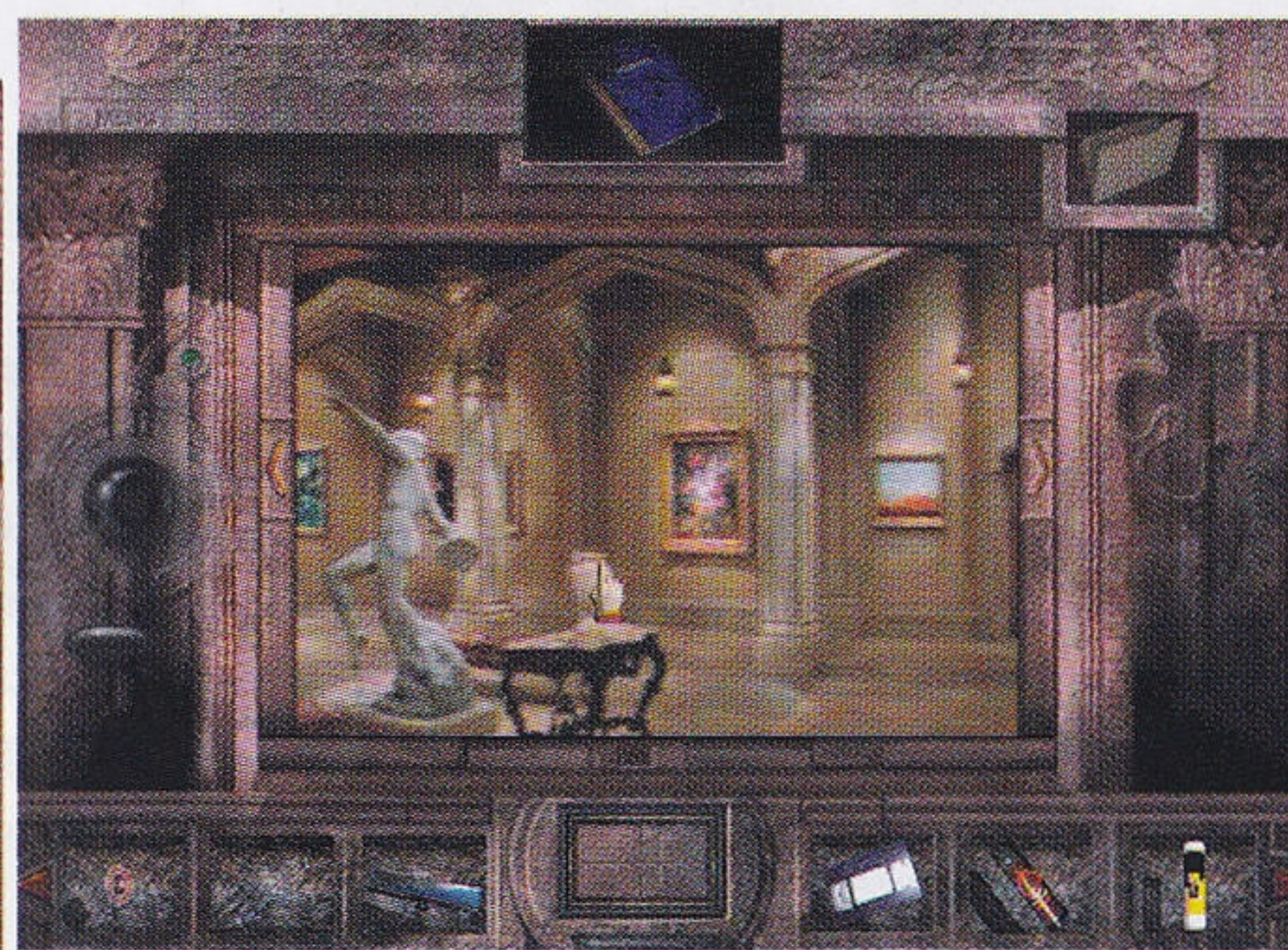
Igra izvan videoclipova izgleda pomalo mutno, ali na to ćete se vrlo brzo naviknuti i neće vam toliko smetati.

U Temujinu morate otkriti tajne koje se kriju u ovom već na prvi pogled sumnjivom muzeju, spasiti sebe i čovječanstvo... Ali, problem je što vaš lik pati od potpune amnezije pa ne samo da ćete morati saznati kakva se čudesna magija skriva među Temujinovim predmetima, nego ćete morati otkriti zašto se neki ljudi u muzeju ponašaju prema vama vrlo neobično. Jedino što znate je da je ključ svega najveličanstveniji izložak – ukrašena kozja glava. Temujin je, ako to niste zaključili po slikama, FMV avantura. Ne, nemojte okretati stranicu, jer Temujin je vrlo dobra FMV avantura. Dolazi čak na 6 CD-a, a neće se uopće instalirati na disk nego će zahtijevati samo 30 MB privremenog prostora. Prva je u seriji igara

koja rabi Video Reality tehnologiju koju su razvili ljudi iz razmjerno nepoznatog SouthPeak Interactivea. Tehnologija je to koja postiže prihvatljiv kompromis između kvalitetnog videa zloglasnih interaktivnih filmova i slobodnog kretanja u 360 stupnjeva. Vaš se lik kreće po tzv. hotspotima i na svakom od njih može nastaviti kretanje naprijed, lijevo ili desno, s tim da stalno može gledati i lijevo i desno, i na hotspotima i u kretanju. Tih je hotspota mnogo, ne samo dva–tri po sobi, što stvara iluziju gotovo potpuno slobodnog kretanja. Nažalost, grafika je ipak mrvicu premutna, iako nije u fullscreenu. Igra postaje uistinu impresivna tek kad počne neki videoclip: bez sekunde učitavanja, slika će se zaoštriti i odmah će početi savršeno gladak i kvalitetan video sjajnog zvuka čak i na sporom šestbrzinskom CD pogonu poput mog. Ti videoclipovi su sasvim integrirani u igru – često će se događati da sasvim nedužno hodate hodnikom i iznenada pred vas iskoči neki lik. Jedan od najboljih dijelova igre je fantastičan zvuk: uz atmosfersku glazbu, zvukovi okoliša su vrlo jasni i uvjerljivi, no izostavljeni su subtitlovi pa ćete kojiput prečuti neke ključne izjave pomalo nejasno izgovorene.

Gejm-plej end interfejs

Ekran je podijeljen u dva dijela – u središnjem se odvija igra, a na marginama je interface. U drugoj epizodi (ima ih sedam) ćete dobiti tri magična predmeta koji će biti uključeni u interface: mystic camera koja služi sniman-

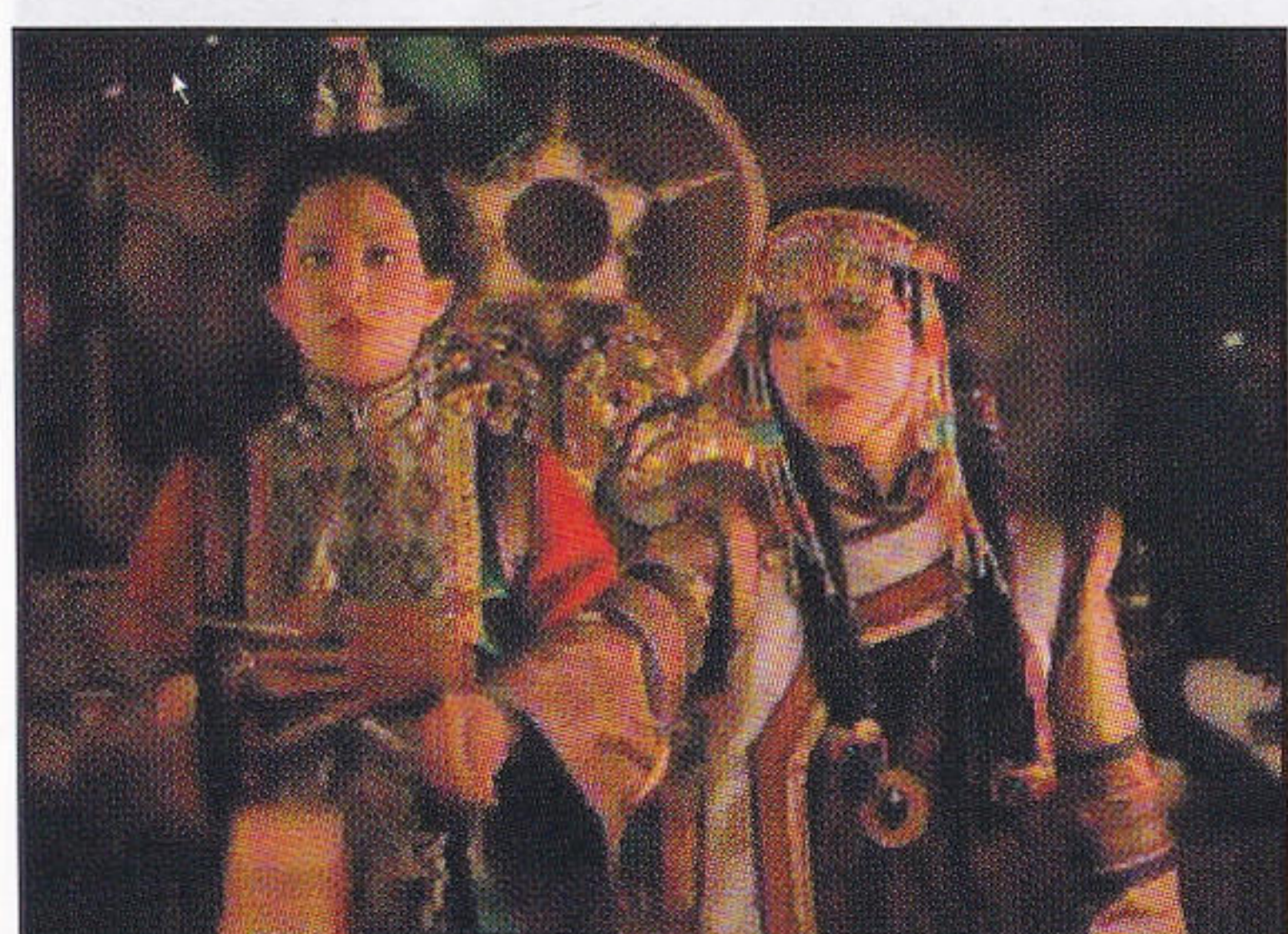


ju nekih mjesta, što vam može pomoći u igri, zatim mystic puzzle, slagalica čije dijelove morate skupljati kroz igru, i memory book koji vam pomaže sjetiti se prošlosti. Što se tiče samog načina igranja, sve je klasično – najvažnije je skupljanje predmeta i njihova uporaba. Kroz cijelu će vam igru pomagati Mei, Temujinova omiljena konkubina obdarena moćnom magijom. Često ćete rješavati složenije zagonetke. U prvoj epizodi morate riješiti relativno jednostavan problem prelijevanja tekućine iz posude u posudu da biste dobili točan volumen (Die Hard 3 spika), a u sljedećim i mnogo teže zagonetke (sastavljanje strojeva, komplicirane kombinacije velikog broja predmeta, pa čak i omražene igre kao što su scrabble ili slagalice). U gift shopu muzeju imate na izbor nekoliko slagalica koje možete slagati tek tako, za vježbu. Kretanje je u načelu jednostavno, krećete se u smjerovima zadanim kursorima. Ipak, način kretanja je jedan od najvećih problema igre. Vaš se lik kreće brzinom nogometaša pobjedničke momčadi koji trideset sekundi prije kraja kani izvesti udarac loptom.

Nemojte misliti da ćete štogod postići povećanjem brzine hoda u optionsu jer se te promjene uopće ne opažaju. Ne možete se automatski prebacivati s lokacije na lokaciju, što je također veliki propust. Nadalje, većinu kretanja između lokacija ćete obavljati u jednom hodniku koji je povezan sa svim prostorijama, ali ako slučajno, umjesto na vrata, kliknete kursorom prema naprijed, prijeći ćete cijeli hodnik, što traje 2-3 minute. Ima tu još poteškoća: recimo, vaš lik je nijem i to iz jednostavnog razloga – da bi se izbjegao dijalog s ostalim likovima. Proizvođači su ovo pokušali prikriti, ali neuspješno. To je velika šteta jer su glumci uistinu besprijekorni (za razliku od ostalih Santa Barbarinih otpadnika koje obično vidamo u FMV sekvencama nekih igara), kao i videoclipovi, pa ponekad doista želite sudjelovati u svemu tome ili barem odbrusiti iritantnoj mladoj restauratorkinji i sumnjivom direktoru muzeja. Također, zbog tehničkih razloga (nisu baš mogli izdati igru na 18 CD-ova), cijela se igra odvija u razmjerno malenom prostoru koji će vam vrlo brzo dosaditi. Kad smo već kod prostora, tek mi je sada sinulo: sve se zbiva u muzeju, a u cijeloj igri nigdje ni jednog posjetitelja!

Zaključak, take one

Moram reći, uistinu je bilo teško objektivno ocijeniti Temujina. Igra me odmah na početku očarala fantastičnom pričom i kvalitetom videa, no nakon pobližeg ispitivanja, postale su očite mnoge greške u izvedbi koje bi igri nešto labavije koncepcije uvelike smanjile ocjenu. Teško je ne prim-



Ne, ovo nije videoclip unutar igre, nego vrlo efektna uvodna animacija.



Franklin Macy je jedan od onih likova koji izgledaju simpatično, ali vrlo brzo će se pokazati on... a ne, neću vam sve otkriti.

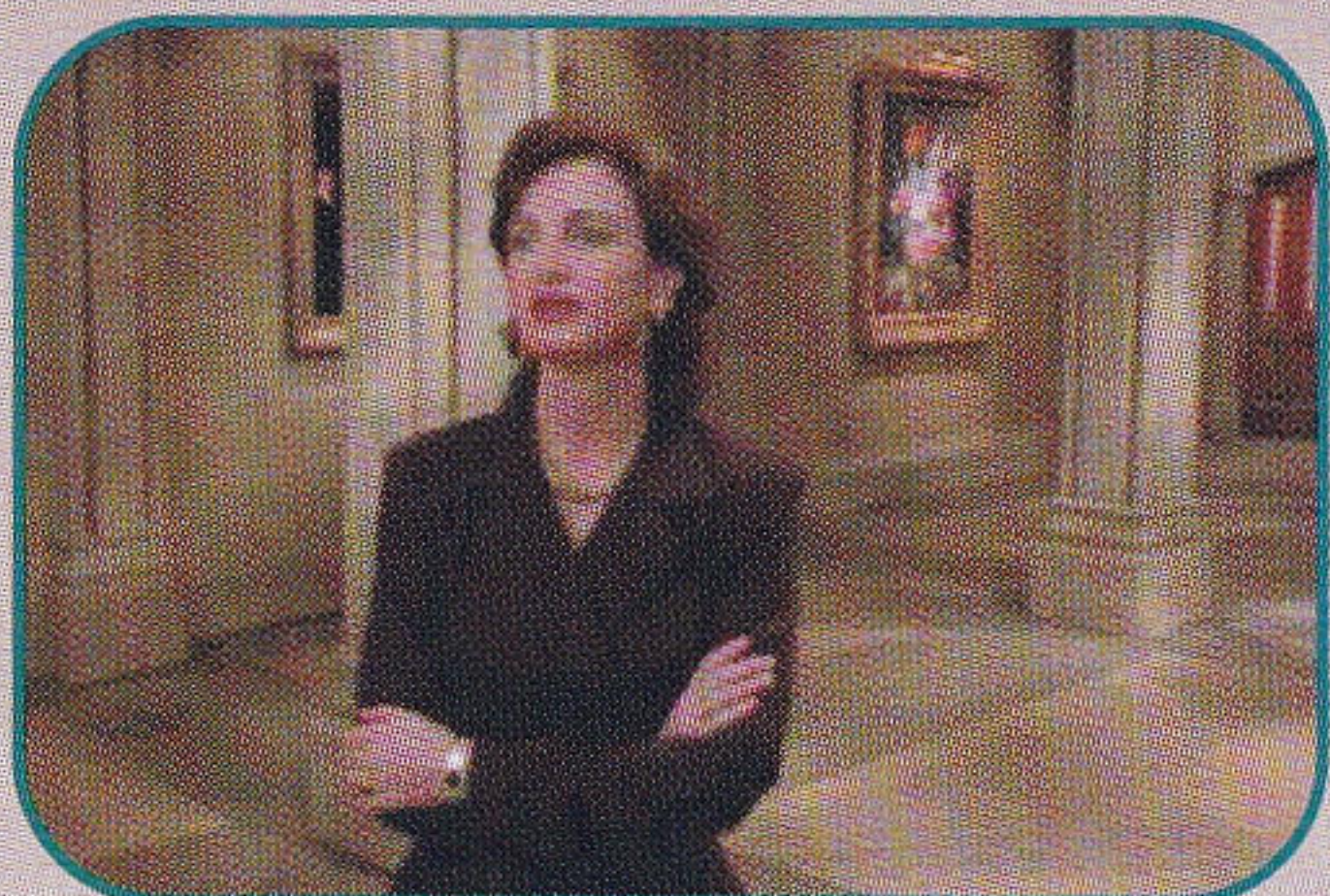
Likovi

Ovo su samo neki od likova koje ćete susresti u igri, i to oni koji se najčešće pojavljuju.



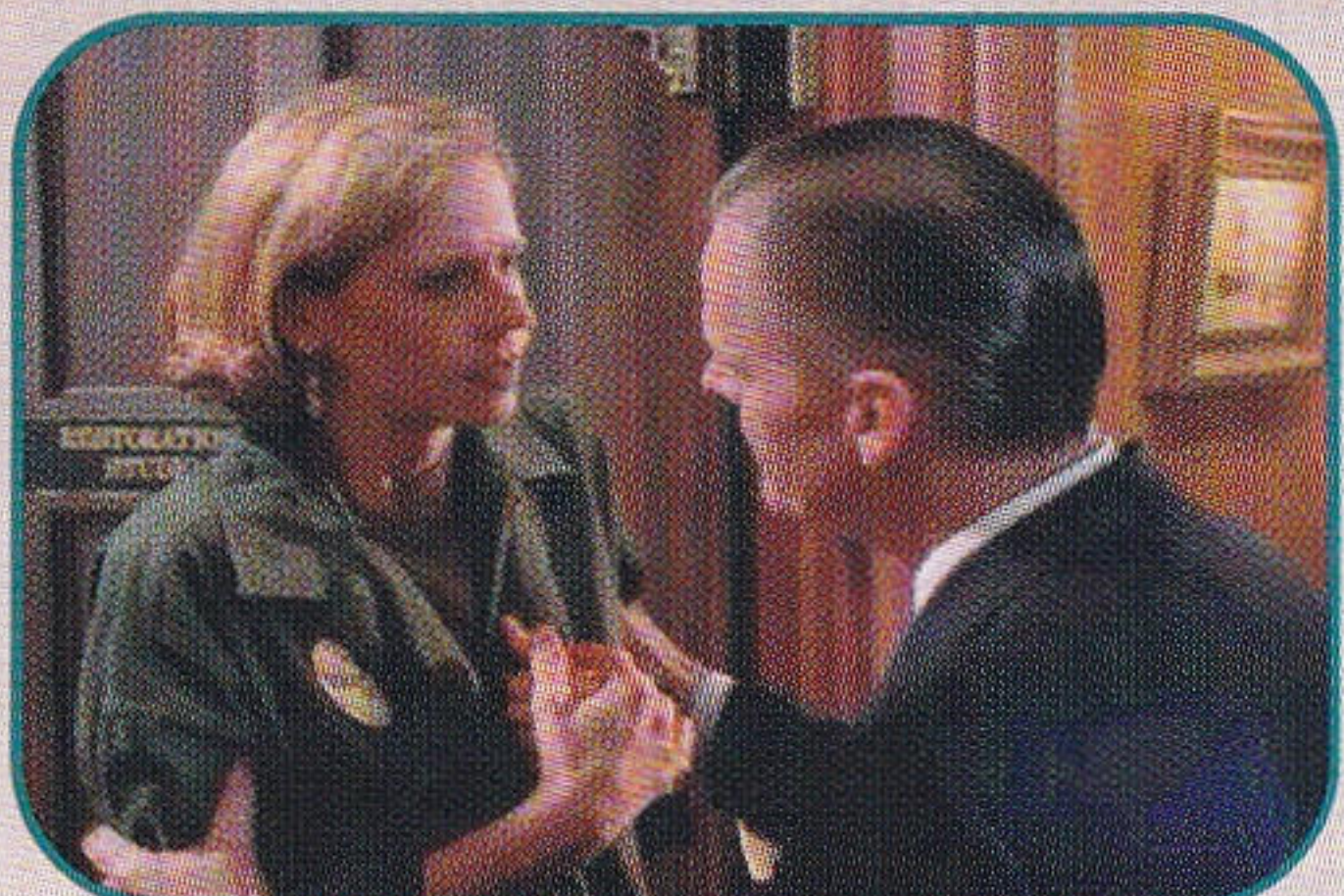
FRANKLIN MACY

Direktor muzeja je bivši štreber s Internata koji se teškom mukom uzdigao do svoje sadašnje pozicije. Vrlo je ambiciozan i samopouzdan, ponekad pomalo i umišljen. No, mnogo je tajni vezano uz njega koje ćete teško otkriti...



LAURIE WOOD

Čime se izdvaja od ostalih likova? Prije svega, kompliciran joj je odnos s ocem, a i nešto je, čii se, bilo između nje i vašeg lika prije nego ste izgubili pamćenje.



JORDAN COOPER & SUSANNA ARMSTRONG

Jordan je zadužen za mongolsku

kolekciju iako nema nikakve veze s umjetnošću, no veliki šef Stevenson ga je zaposlio da bi zaradio još nešto novaca... On i Susanna su zajedno samo zato jer Jordan toj ambicioznoj restauratorčinji može srediti njenu prvu izložbu.



REG WESTLAKE

Ovaj restaurator je ustvari divlja, primitivna i nepristojna pijandura. Od samog početka će vam ići na živce, osim ako se s njim poistovjetite, kao neki ljudi iz redakcije.



NICK COSTELLO

Nick je zadužen za muzejsko osiguranje (dakle, lokalni gorila). Uskoro ćete otkriti da ima paranormalne sposobnosti još od djetinjstva (a neki od vas će samo pomisliti da je psihopat).

Ovo je otprilike polovica likova, i to onih koje ćete sresti na samom početku. I ne, nije to zato što sam igru igrao samo pola sata ili što mi se ne da pisati. Ne želim vam pokvariti baš sav užitek.



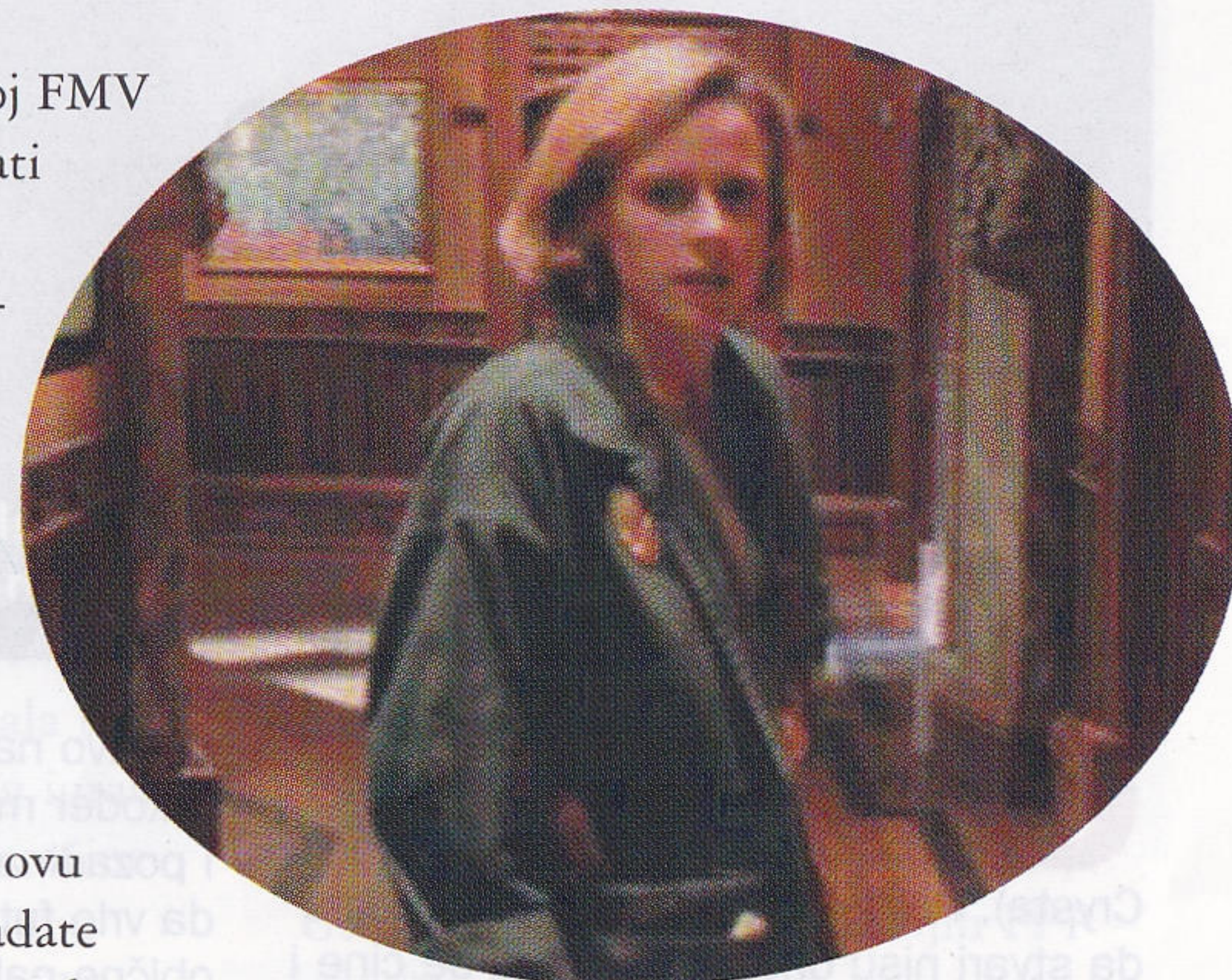
Mei, vaš andeo čuvar. Osim što će vam davati savjete, malo će vam zakomplicirati interface svojim darovima.

ijetiti tragikomični pokušaj prikrivanja činjenice da je bilo preteško omogućiti interakciju s likovima time da je vaš lik nijem nekim čudom – nešto tako prozirno i neuvjerljivo nisam čuo još od mudrovanja kako je S3 Virge kvalitetan 3D ubrzi-vač. Također smeta loše riješeno i nespretno kretanje. Dakle, činjenica je da će Temujin naći vrlo malo poklonika, naročito u Hrvatskoj, gdje igre kupuju samo mladi željni akcije i opuštanja živaca. Naime, ovo je vrlo statična igra, gdje stalno morate istraživati muzej, a gotovo nikad ne znate što vam je činiti. Ipak, ovakav stupanj interakcije s okolišem i slobode nije



Kad dođete do nekog stola ili drugog područja s više predmeta, pogledat ćete ga izbliza i temeljito ga ispitati. Vrlo je važno preslušati poruke sa svih telefonskih sekretarica.

nikad prije viđen u bilo kojoj FMV avanturi, a neću ni spominjati da ova igra svojom fantastičnom pričom, atmosferom i karakterizacijom likova tuče manje-više sve ostale avanture. Također treba spomenuti sjajan zvuk, odličnu glumu i glatkoću izvođenja. Dakle, ako i nakon isticanja svih mana, i dalje želite nabaviti ovu igru, svaka vam čast – pripadate skupini onih rijetkih "gamera" koji ne vole što i svi ostali – vi, kao i ja, tražite nešto više, što vam Temujin vrlo vjerojatno može pružiti. 🎮



Često će likovi izlijetati pred vas kad to najmanje budete očekivali.



Kristijane, ne moraš baš na svaku stranu časopisa staviti svoju sliku!

Temujin

FMV avantura

Proizvođač Southpeak

Izdavač Southpeak

• statičnost
• loše riješeno kretanje
• nemogućnost interakcije s likovima

88

• priča
• atmosfera
• kvaliteta videoclipova
• zvuk

Unatoč nekim greškama u izvedbi, ova će igra oduševiti sve kojima njena statičnost pretjerano ne smeta.



Preporučena konfiguracija

• P120
• 16 Mb
• 2MB VRAM

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

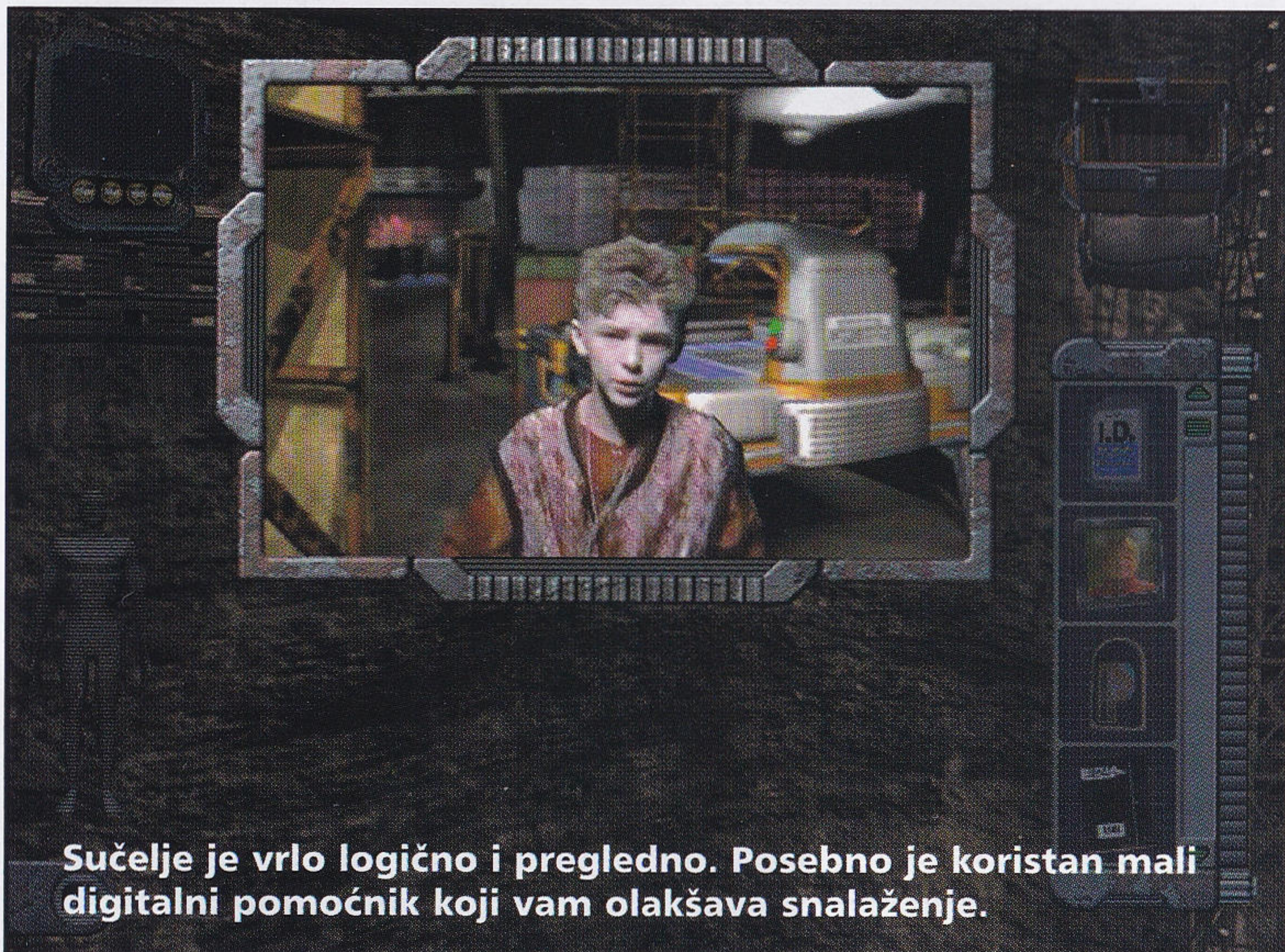
☐ 3Dfx
☐ PowerVR
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

SouthPeak se ne zaustavlja na Temujinu. Kao što ste u Hackeru nedavno pročitali, već se naveliko radi na dvama novim naslovima: **Dark Side of the Moon** i **20 000 Leagues: The Adventure Continues**. Budući da smo od proizvođača dobili ekskluzivne beta inačice ovih igara, zadužili smo Mislava da vam podnese izvješće. Ovo možete pročitati samo u Hackeru.

Dark Side of the Moon

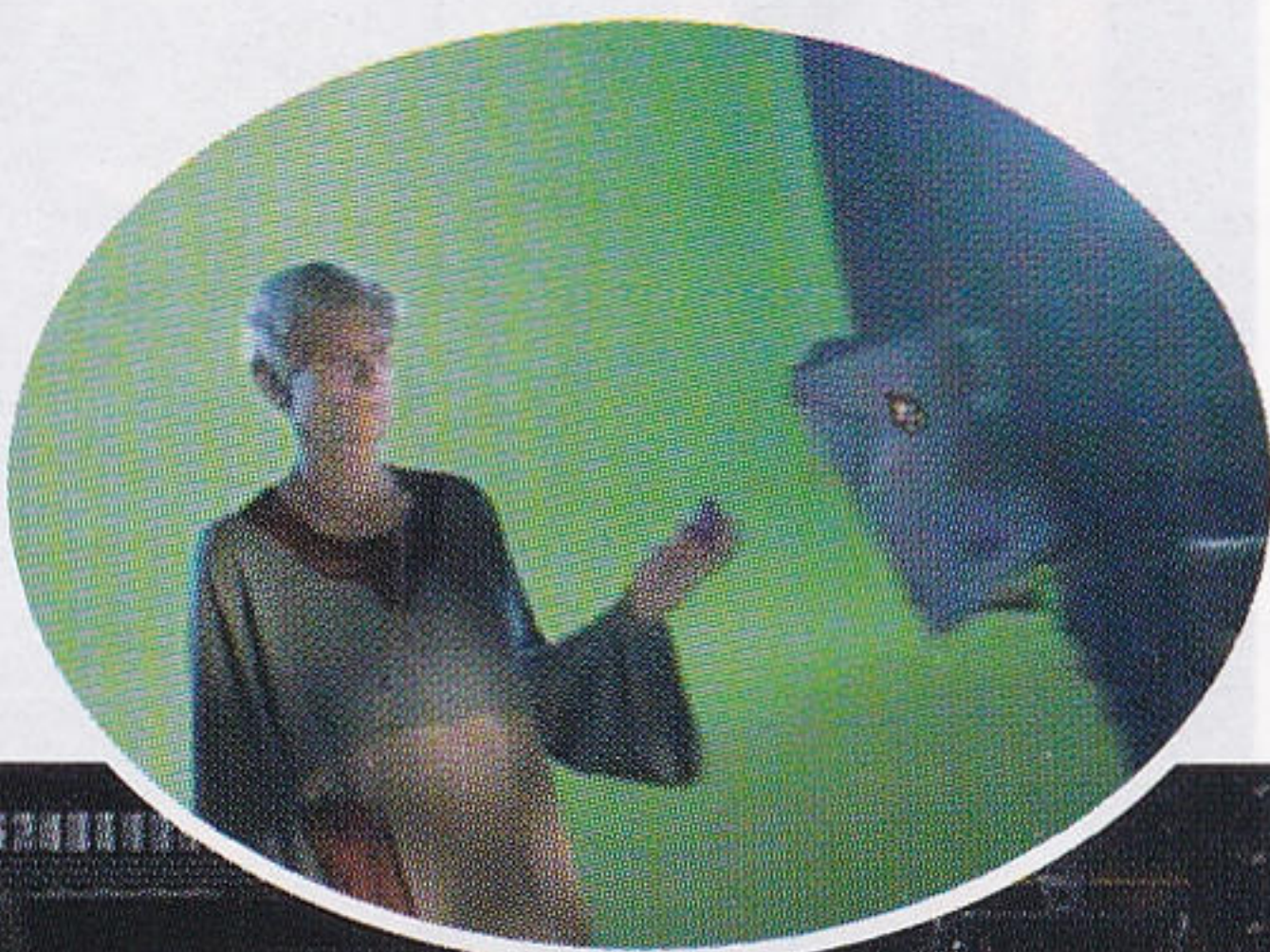


Sučelje je vrlo logično i pregledno. Posebno je koristan mali digitalni pomoćnik koji vam olakšava snalaženje.

O priči samo ukratko: vaš je lik naslijedio od ujaka rudnik vrijednih minerala na Mjesecu (Luna Crysta). Po dolasku, vrlo brzo shvaćate da stvari nisu onakve kakvima se čine i da vas ne očekuje bezbrižan i lagodan život. Svega tu ima: potčinjenih aliena, različitih zlikovaca, a i ujakova smrt čini vam se sumnjivom... DSOTM rabi SouthPeakovu Video Reality tehnologiju čije je osnovno obilježje da omogućuje relativno slobodno kretanje u 360 stupnjeva unatoč FMV tehnici koja je u prijašnjim FMV avanturama često ograničavala igrača na mali broj predefiniраниh lokacija na kojima je morao riješiti zagonetku da bi mogao nastaviti s gledanjem filma. DSOTM se razlikuje od Temujina prije svega po tome što nije u cijelosti sniman kamerom, nego su glumci snimani davno prokušanom tehnikom - ispred zelenog platna, a zatim su sve lokacije renderirane i postavljene umjesto njega. Budući da je riječ o tako kompleksnoj igri, renderiranje se nije moglo obaviti na nekom standardnom stroju, SouthPeak je svemu pristupio vrlo profesionalno: postavili su čitavu "farmu" za renderiranje na kojoj je istodobno renderiralo 250 radnih stanica dvadeset četiri sata na dan (da, dobro ste pročitali). Da bi se renderirane scene i video bezbolno integrirali, rabilo se vrlo

pažljivo načinjeno osvjetljenje koje je također moralo biti usklađeno s videom i pozadinama. Za izradu sučelja, izgleda vrlo futuristično, rabljene su pak obične naknadno animirane bitmape. Čovjek bi pomislio da će igra zahtijevati neki bijesan hardver, ali ne - bit će dostatne i već sad standardne konfiguracije koje će u vrijeme izdavanja igre, dakle 1999., biti još pristupačnije. Bilo smo u prigodi odigrati demo i mirno možemo reći da će igra, iako će se mnogo toga zasigurno i poboljšati u konačnom izdanju, podignuti mnogo više prašine nego Temujin. Poboljšanje i način navigacije, igra je dinamičnija i zanimljivija, ali zbog ograničenosti demoa teško je dati opširniju analizu.

Ovako su likovi snimani...



U igri ćete nailaziti na zagonetke poput ove.

Ovo može samo Hacker!

Novih **400** čitatelja koji se pretplate na naš časopis od pojave ovog broja na kioscima dobivaju **besplatni** demo CD igre Dark Side of the Moon. Detalje ove jedinstvene ponude ostvarene u suradnji sa Southpeak Interactiveom potražite na str. **108**

20000 Leagues: The Adventure Continues



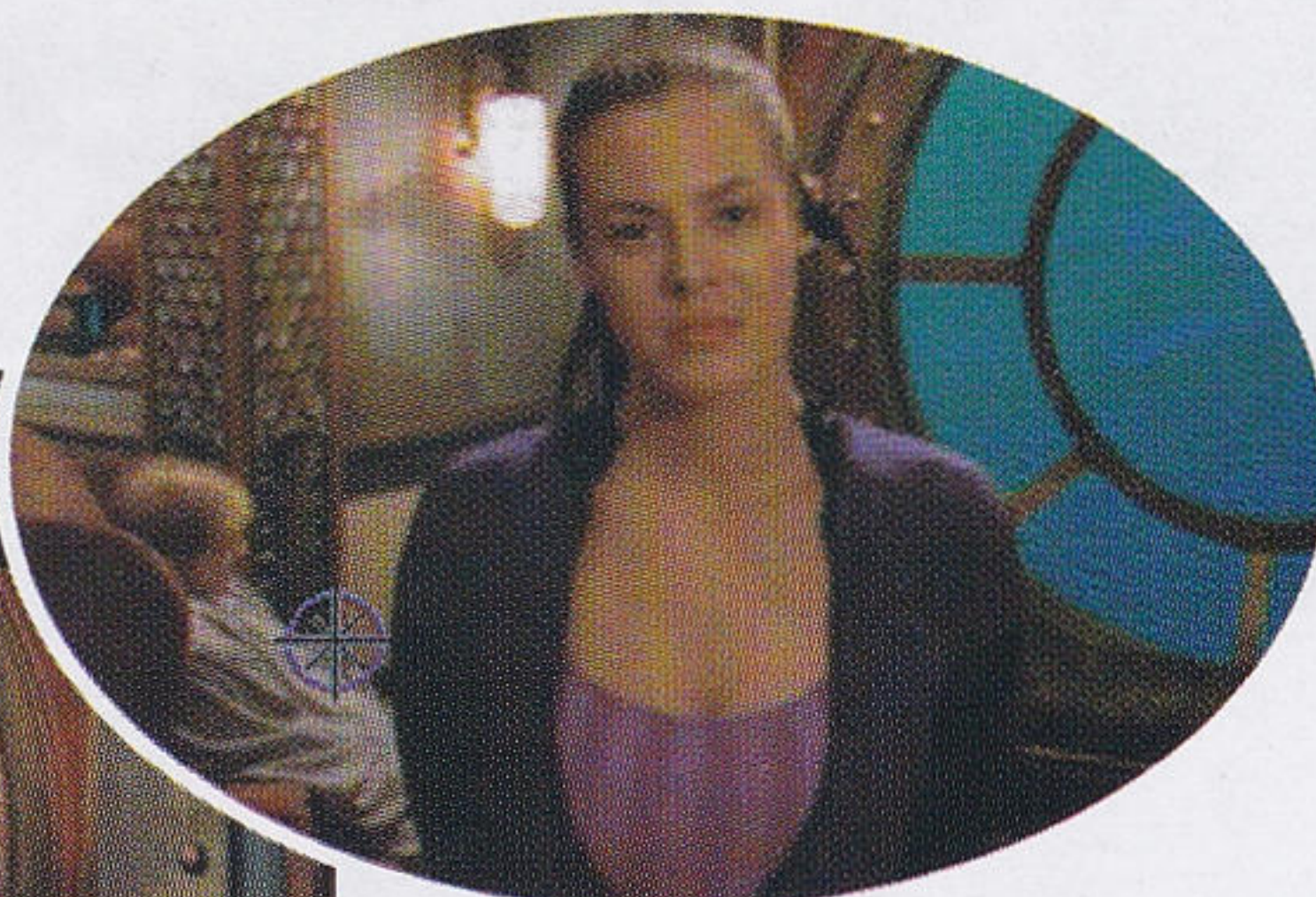
Kompletna grafika je izvrsno renderirana.

20 000 Leagues je najnapredniji od dosad najavljenih Video Reality proizvoda. Tema se vrti oko Verneovog romana sličnog naslova: u moderno doba vi ste istraživač morskog dna koji igrom slučaja pronalazi davno izgubljenu podmornicu Nautilus. Istražujući je, doživjet ćete brojne pustolovine, putovati cijelim svijetom te možete biti uvjereni da su priča, zaplet i atmosfera ono čime vas SouthPeak nikako neće razočarati. S tehničke strane, 20 000 Leagues je zaista fascinantna (vjerujte mi, jer otkad sam kupio Voodoo 2 karticu, vrlo me je teško fascinirati). Igra u većem dijelu nema renderiranih pozadina. Cijeli je Nautilus sniman kamerom. Unatoč tome, grafika je glatka, detaljna i kreće se zadovoljavajućom brzinom. Teško je reći zašto su u DSOTM-u pozadine radene jedino renderiranjem, po svoj prilici zbog ograničenog budžeta, jasno vam je da je prilično skupo izraditi i snimiti futuristični rudnik na izvanzemaljskoj koloniji - vjerojatno bi trebalo potrošiti milijune da bi okoliš izgledao tako detaljno i realno kao onaj renderirani. U 20 000 Leagues također ima renderiranih sekvenci, tj. kraćih dijelova

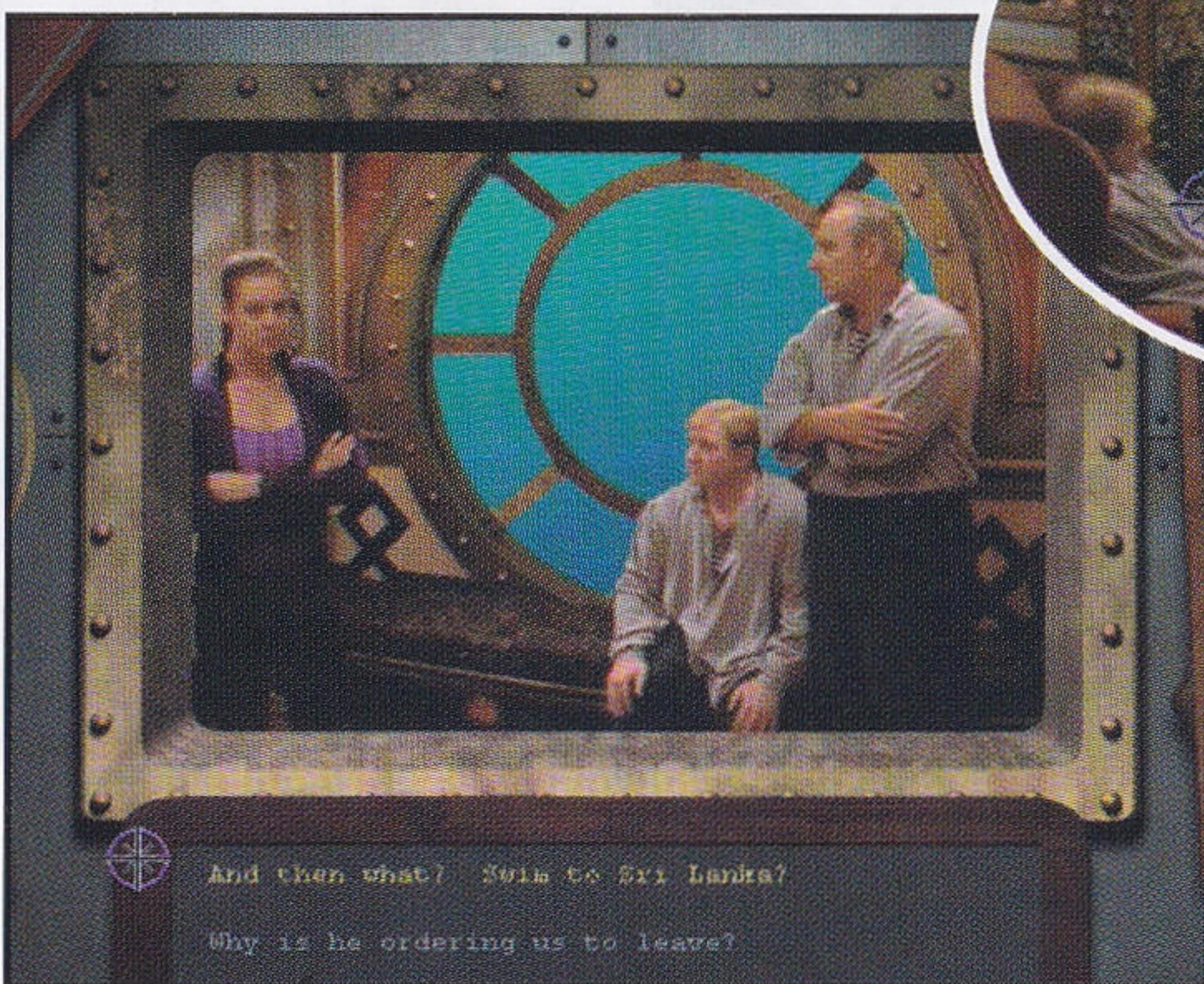
gdje je snimljeno podmorje, eksterijeri, vaša podmornica i sl. U obje igre će napokon biti moguća interakcija s drugim likovima na klasičan način - s nekoliko ponuđenih linija dijaloga. Moram priznati, demo 20 000 Leaguesa me jednostavno opčinio svojim ugođajem, mogućnostima istraživanja, perfektnim tehničkim izvođenjem... Nadalje, sučelje je vrlo šarmantno, sa starim brodskim dnevnicima, poštutjelim papirima i drugim elementima. Način navigacije je sjajan - čak je pomoću karte moguće automatski ići s lokacije na lokaciju.

Teško je reći koliki će uspjeh ove igre postići na tržištu, naročito našem, jer kod nas najbolje prolaze akcijske igre i RTS-ovi. Bilo kako bilo, načekat ćemo se: DSOTM dolazi prvi, a

20 000 Leagues tek u jesen 1999. Kao ni DSOTM, ni ova igra vjerojatno neće zahtijevati neki ludi hardver, no još se štošta može promijeniti.



Konačno je moguće razgovarati s likovima... iako nisu svi jednako prijazni.



Goldeneye

Prije nekoliko godina izbila je afera "zlatno oko". Bilo je tu Rusa, preprodaje oružja, satelita s elektromagnetskim oružjem i, naravno, zgodnih žena. Tko zna kako bi sve završilo da se nije umiješao najpoznatiji svjetski tajni agent. Njegovo ime je **Pencinger**... You know the rest...



Razbijačina za četiri igrača!

Već prije izlaska na tržište, mnogi su se ovoj igri klanjali kao najboljoj pucačini iz prvog lica, barem za N64 (vlasnici PC-a i PSX-a ne trebaju očajavati jer se igra upravo prebacuje na spomenute sustave). Na samom početku, *Goldeneye* će vas zbuniti kompliciranim načinom upravljanja koji do kraja rabi mogućnosti *Nintendovog* kontrolera. Ako vam je meta daleko, stisnete gumb na kontroleru, i pojavit će se snajperski pogled koji vam, ovisno o oružju koje rabite, približi metu (npr. kod pištolja se udaljenost ne mijenja, a snajper vam sasvim približi metu). Sad kad je već razrađen sustav gađanja, zašto ne biste mogli pogoditi vojnike u različite dijelove tijela? Tako, primjerice, vojnika možete gađati u trbuh, noge i ruke, a da još ne krepa (naravno, ako ga strefite posred čela - pada isti čas; pazite

samo kad gađate u glavu jer ako previsoko nanišante, samo ćete mu skinuti kapu). Mogućnost upravljanja pogledom analognim dijelom kontrolera daje osjećaj kao da ste uistinu u igri.

Martini, cure i pištolji

Sljedeće inovacije odnose se na oružja. *Bond* jednostavno ima više oružja nego *Quake*, dinamičnija su, a tu su i specijalna *Q-ova* oružja (*Q* kao ludi znanstvenik koji u svakom *James Bond* filmu izmišlja lude gadžete, a ne kao *Quake*). Zgodna je razlika u igranju pri uporabi prigušivača (nažalost, imate ga na raspolaganju samo na nekim nivoima) - bez problema se možete prišuljati neprijateljima, a da oni i ne posumnjaju da dolazite. Sve skupa, kroz igru ćete dobiti čak 24 vrste oružja. Što se priče tiče, igra u potpunosti prati film, započinje kao i



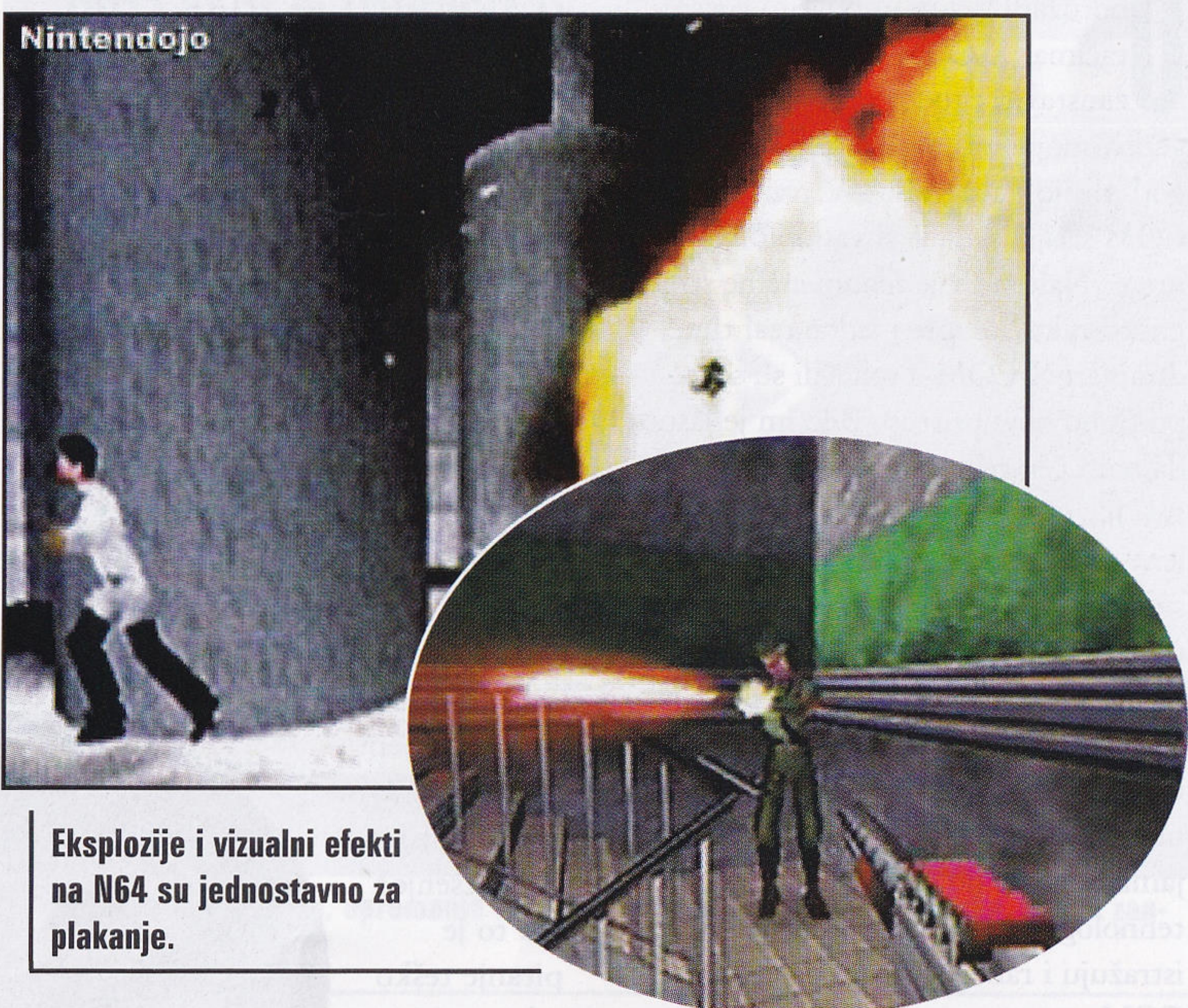
Shaken' not stirred

Ian Fleming je 1953. stvorio iznimno uvjerljiv svijet špijunaže, gadgets, visoke tehnologije i romanse u svom prvom romanu *Casino Royale*. Još važnije, upravo u tom djelu rodio se britanski najpoznatiji tajni agent, James Bond. Otada se Bond pojavio u 18 filmova, a igralo ga je 5 različitih glumaca. Trkom do videoteke i proučiti građu prije igranja!



film (na brani neodređene ruske države), a završava na Kubi. Dakako, može se igra hvaliti kojekakvim kerefekama, ali neosporna je popularnost igranja PC FPP igara preko Interneta. *Zlatno oko* ovdje nudi simultanu igru četvero pod uvjetom da imate dovoljno velik TV i četiri N64 kontrolera. Nažalost, ovdje je iz potpuno objektivnih razloga N64 malo podbacio u usporedbi sa PC-jem, no ako se skupi dobra ekipa, deathmatch može postati prilično zabavan. Kako bi se osigurala trajnost misija, za pojedinačnog igrača postoje 3 različite postavke težine igranja o kojima ne zavisi samo težina igranja, nego i eventualne nagrade (besmrtnost, nova oružja,

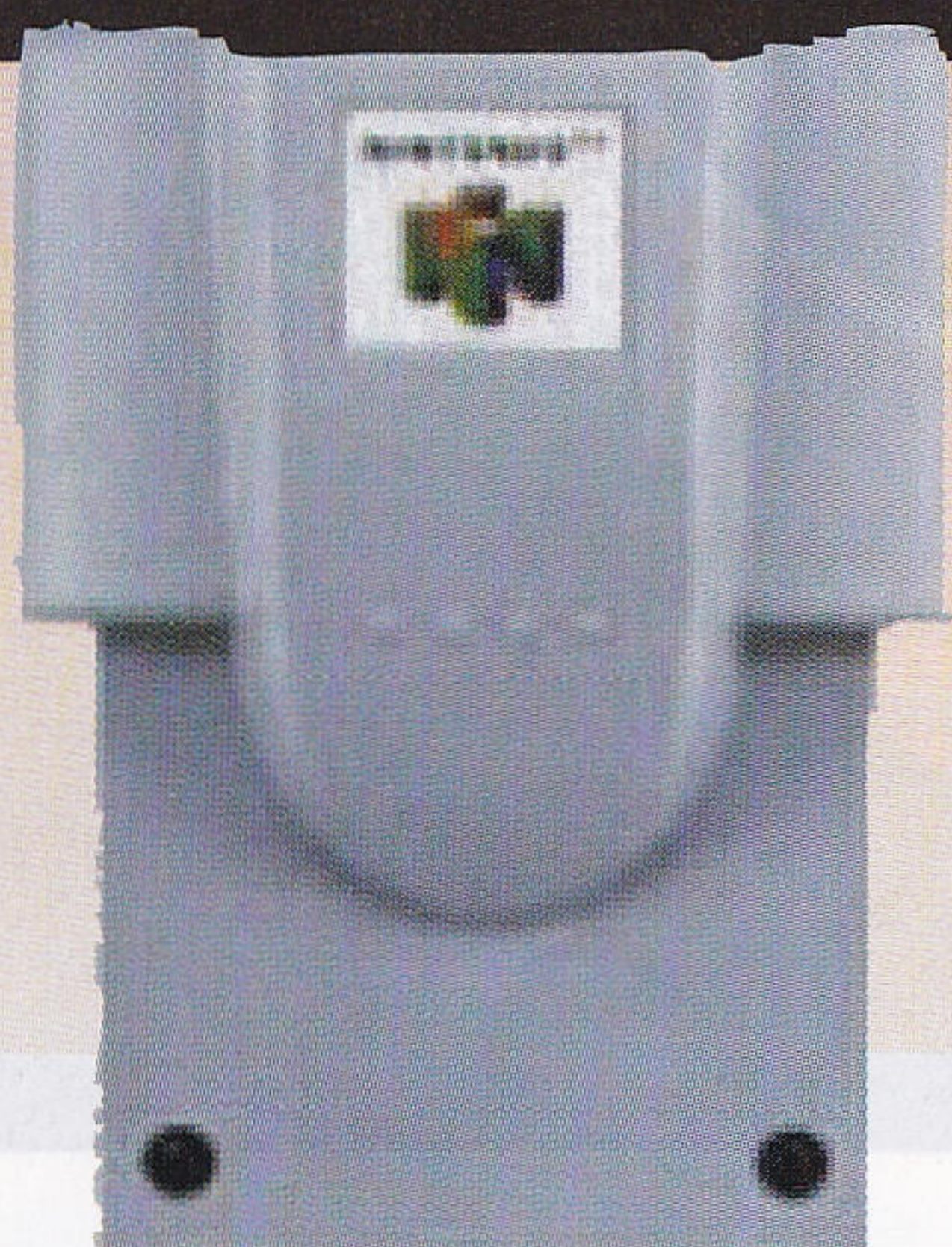
paintball mod...) koje dobijate po završetku nivoa. Jedna od važnih karakteristika gotovo svake N64 igre je strma krivulja učenja. To otprilike znači da na početku stalno pogibate i ne postizete nikakve rezultate, a kako vrijeme prolazi, sposobnosti vam se drastično poboljšavaju, što rezultira osjećajem samozadovoljstva i jednostavno vas tjera da čitate dalje. Nakon 5-10 sati igranja usvojit ćete većinu vještina i biti spremni za pravu razbijačinu, a tada ćete shvatiti koliko je *Goldeneye* ispred svih današnjih FPP pucačina. 🍷



Eksplodije i vizualni efekti na N64 su jednostavno za plakanje.

Što je rumble pack?

Rumble pack je mali dodatak koji se priključi na Nintendov kotroler i pomoću malih elektromotora simulira trešnju, udarce i slično. Zapravo, riječ je o nečem sličnom Force Feedback tehnologiji koju rabi Microsoftova SideWinder Precision Pro FF igrača palica čiji ste ekskluzivni opis mogli pročitati u prošlom broju Hackera.



Goldeneye

FPP

Proizvođač Rareware

Izdavač -

teško se naviknuti na kontroliranje lika pomoću Nintendovog kontrolera.

90

inovativnost

Pucačina iz prvog lica koja donosi mnoge inovacije i genijalnu igrivost



Preporučena konfiguracija

- N64
- memory
- card
- rumble pak

Platforme

- PC
- PSX
- ☒ N64

3D ubrzanje

- 3Dfx
- PowerVR
- Direct 3D

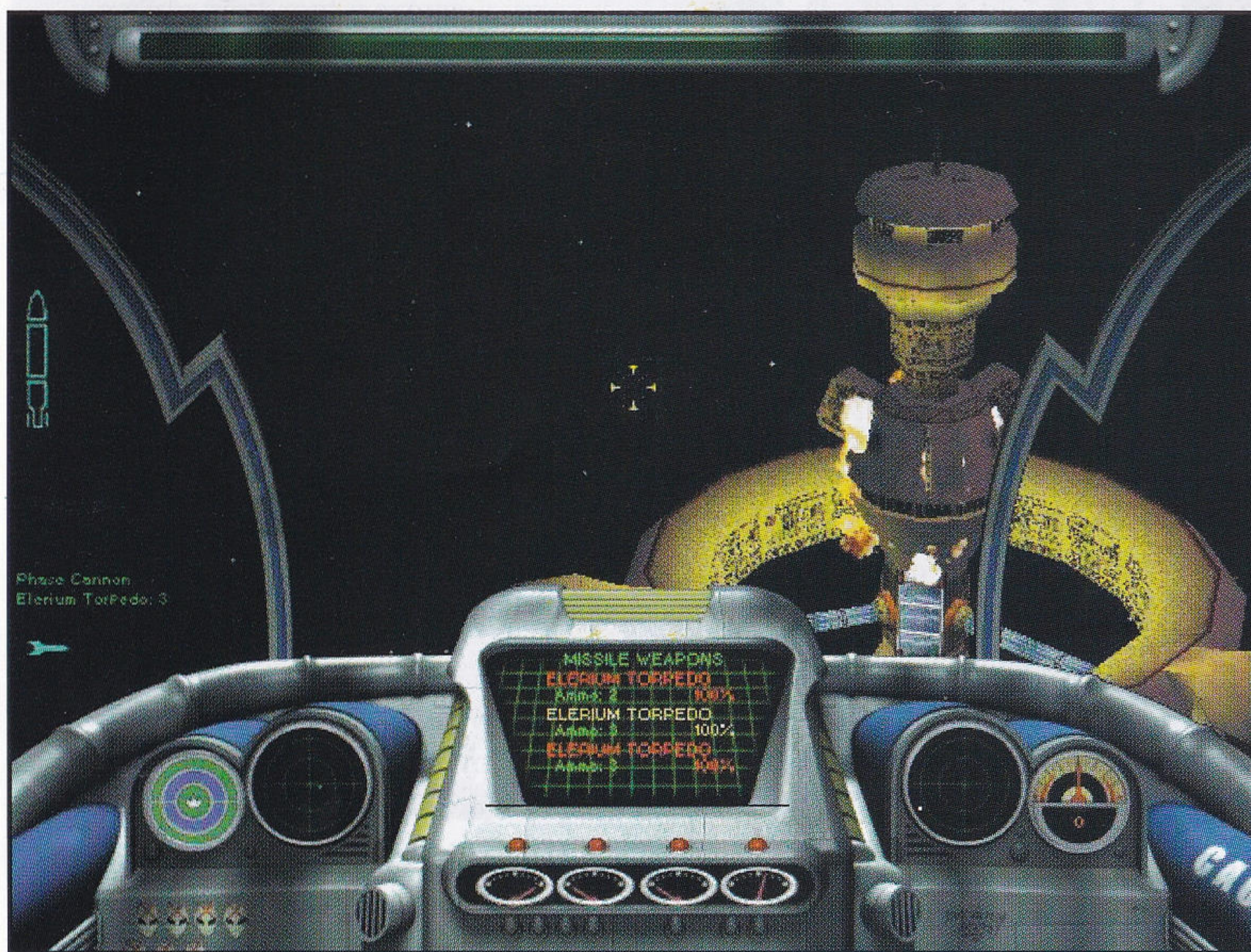
Multiplayer

- Internet
- LAN
- Modem

X-COM: Interceptor



Nakon poraza u dva velika rata te totalnog neuspjeha u osvajanju jednog jedinog grada, čovjek bi pomislio da će se izvanzemaljska opasnost konačno smiriti. No, mali su zeleni vrlo uporna banda. Iskoristivši gotove sve prirodne resurse, Zemaljske su se korporacije okrenule udaljenim planetima i sustavima bogatim novim materijalima i izvorima. Zelembaćima nije trebalo dugo - za metu svog novog napada odabrali su baš te svemirske stanice i kolonije no nisu računali na novi X-COM koji je izgradio svoje baze u svemiru i još jednom stao u obranu Zemljana. Bitka se, dakle, preselila na izvanzemaljski teren, a **Dario Rakovac** izvještava iz srca akcije.



Sve misije, od početka do kraja, svode se na sljedeće: ili pucate po konvoju ili po sondi ili po neprijateljskim lovcima.

Oporužani brzim i ubojitim presrećaćima, X-COM-ovci će ovaj put zaustaviti prodor prije nego što gadovi uopće stignu na Zemlju. Tko je god mislio da je vidio sve vezano uz X-COM serijal sada je shvatio koliko je u krivu. Nakon dvije fenomenalne strategijsko-taktičke igre i jedne real time, dizajneri X-COM-a odlučili su se za potpuno novi pristup. Bilo im je jasno da nam četvrti put ne mogu prodati istu foru i da je došlo vrijeme za promjene. Novi X-COM, iako se nastavlja na svoje prethodnike, ima, zapravo, malo toga zajedničkog s njima no osnovne su postavke iste. Opet počinjete od bijedne, neopremljene baze sa šačicom idiota i letjelica koji pokušavaju stati ukraj izvanzemaljaca. Uspješnim misijama dolazite do novih materijala i tehnologija koje onda vaši znanstvenici istražuju i rabe za unapređivanje X-COM-ove opreme i letjelica. No, tu prestaju sve sličnosti jer u Interceptoru više nema Zemaljske, taktičke, borbe nego se sve odvija u svemiru, više niste u božanskoj loži iz koje upravljate jedinicama nego izravno sudjelujete u borbama kao pilot jednog od presrećača. Isprva, čini se kao revolucionarni koncept jer spaja sve ono što smo uvijek voljeli kod X-COM-a u logističkom smislu s čistom akcijom u vidu svemirske borbe u najboljem Wing Commander stilu. Tako je to na papiru. Kakva je stvarnost?

U svemiru je ipak crno

Za mnoge igrače, pogotovo one tanjih živaca, X-COM igre su često bile nedosanjan san jer bi im vrlo brzo dosadile svojom već karakterističnom monotonijom. Ipak, mnoštvo lokaliteta, nikada isti raspored neprijatelja držali bi prave zaljubljenike budnim, a da ne spominjem fenomenalno izvedeno istraživanje i Ufopediu zbog koje smo, ponekad, jedino i izdržali još tu jednu misiju prije spavanja. Interceptor bi bio potpuni promašaj u samom startu da se odustalo od te provjerene formule. No, je li sprječavanje monotonije uključivanjem igrača u izravnu borbu najsretnije rješenje? Na to je pitanje teško odgovoriti. Kada realno pogledate, igra se još brže rutinizira jer su tipovi misija još više ograničeni. Sve se svodi na obranu svemirske postaje ili na napad na neprijateljsku ophodnju / konvoj ili bazu. Tu i tamo naleti kakav jači protivnik i misija postaje barem kakav-takav izazov, ali sve je to najčešće dosadno. Opcije za automatsku borbu nema pa morate odigrati svaku pojedinu misiju, bilo da je riječ o napadu na običnu izvanzemaljsku sondu, ili na ophodnju sectoida. Što se izvedbe svemirske borbe tiče, ona je daleko od impresivnog. Grafički je solidna, ali nije ni sluga Prophecyju ili Freespaceu, kojima Interceptor čak želi konkurirati. 3Dfx ubrzanje je podržano, ali prilično tanko u odnosu na spomenutu konkurenciju. No, čak bismo i to oprostili da je borba barem sadržajno jača. Nažalost, ni tu baš ne cvjetaju ruže. Bitke su, prije svega, arkadne: jurcate i pucate naokolo dok ne dobijete poruku o kraju misije, kada će vaše oči vidjeti prilično neuvjerljivu scenu ulaska u hyperspace, i to je to. Prvo vrijeme bit ćete sretni uspijete li uopće naciljati protivnik jer se sve odvija tako kaotično i brzo da ćete se vrlo teško snaći i pohvatati konce. No, to je zbog toga što na početku vaša tehnologija nije na bogzna kakvom stupnju. S vremenom će biti bolje. Sljedeća loša stvar je što tijekom čitave igre X-COM raspolaže samo s četiri vrste letjelica! Istina, naoružanja je bezbroj vrsta, ali bilo bi ljepše kad bi se bolje primijenio razvoj i izrada novih, ufolikih brodova. Sve u svemu, nije teško zaključiti da baš i nisam oduševljen ovim borbenim dijelom. Je li to zbog toga što sam prije nekoliko dana odigrao fenomenalni Freespace pa je teško prihvatiti se ovako nečeg, ne znam. No, činjenica je da letni model Interceptora nikako nije na

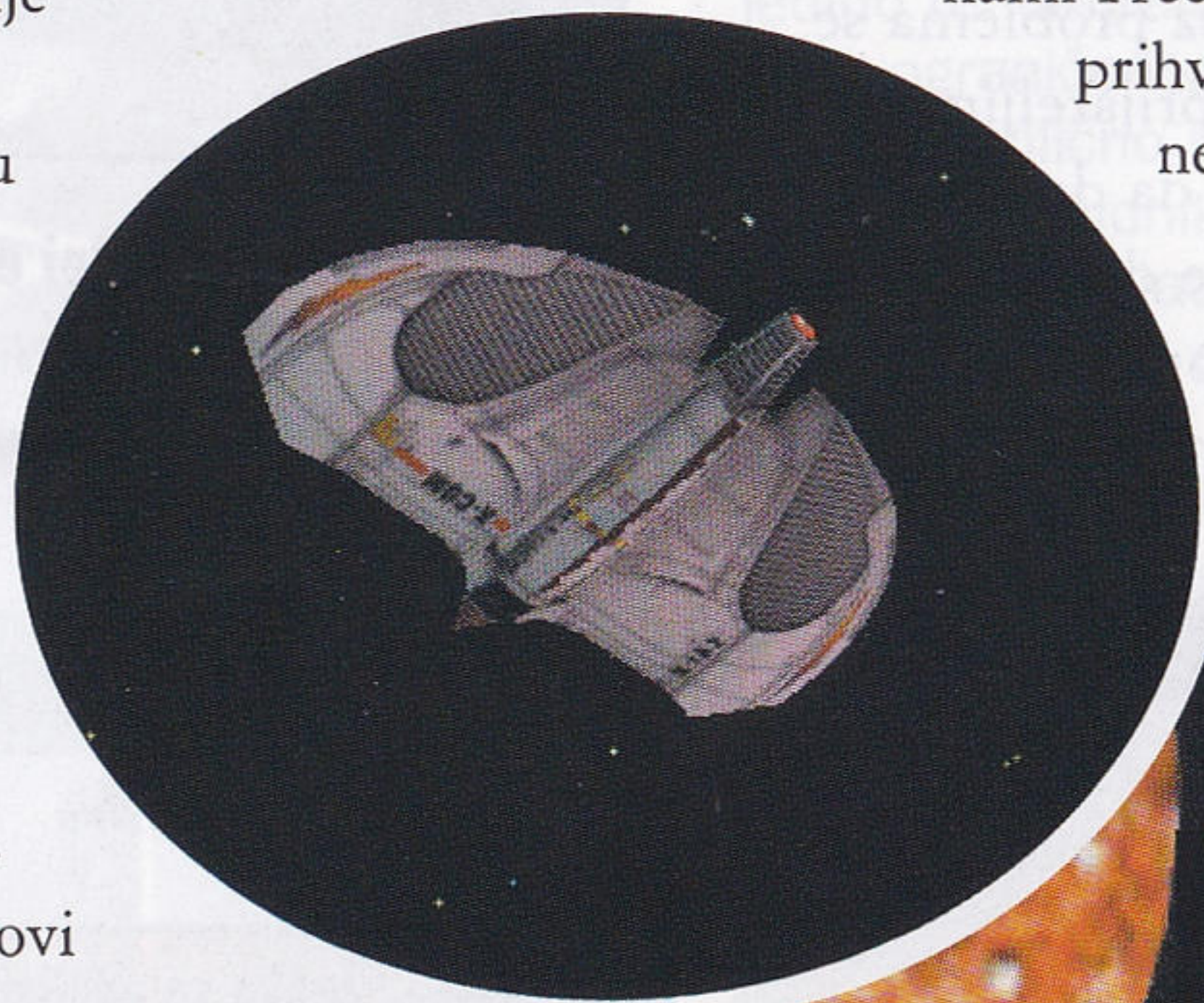


Image9 - Izvanjski pogled na vašu letjelicu. Nije baš toliko loš.

Alliance

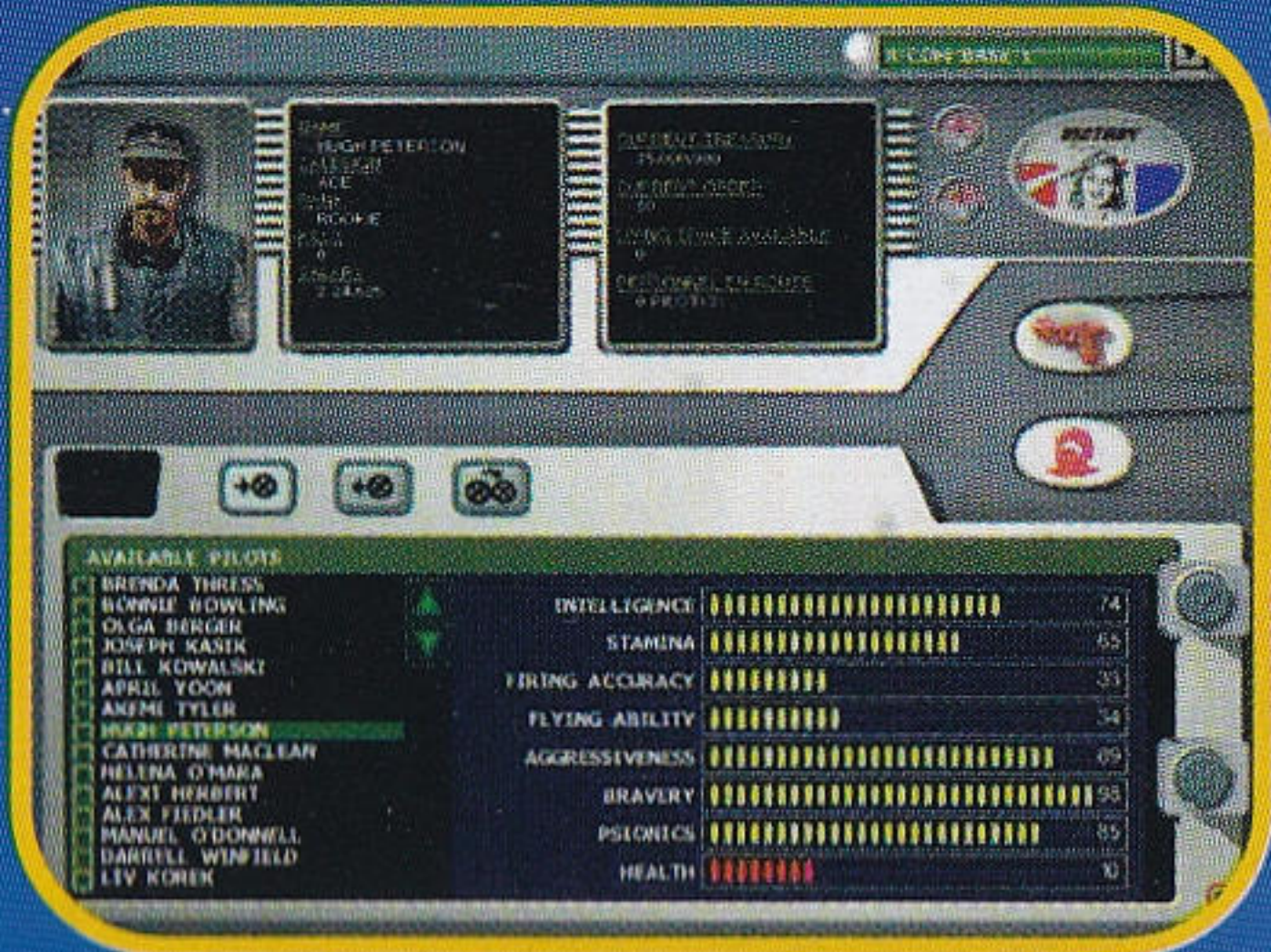
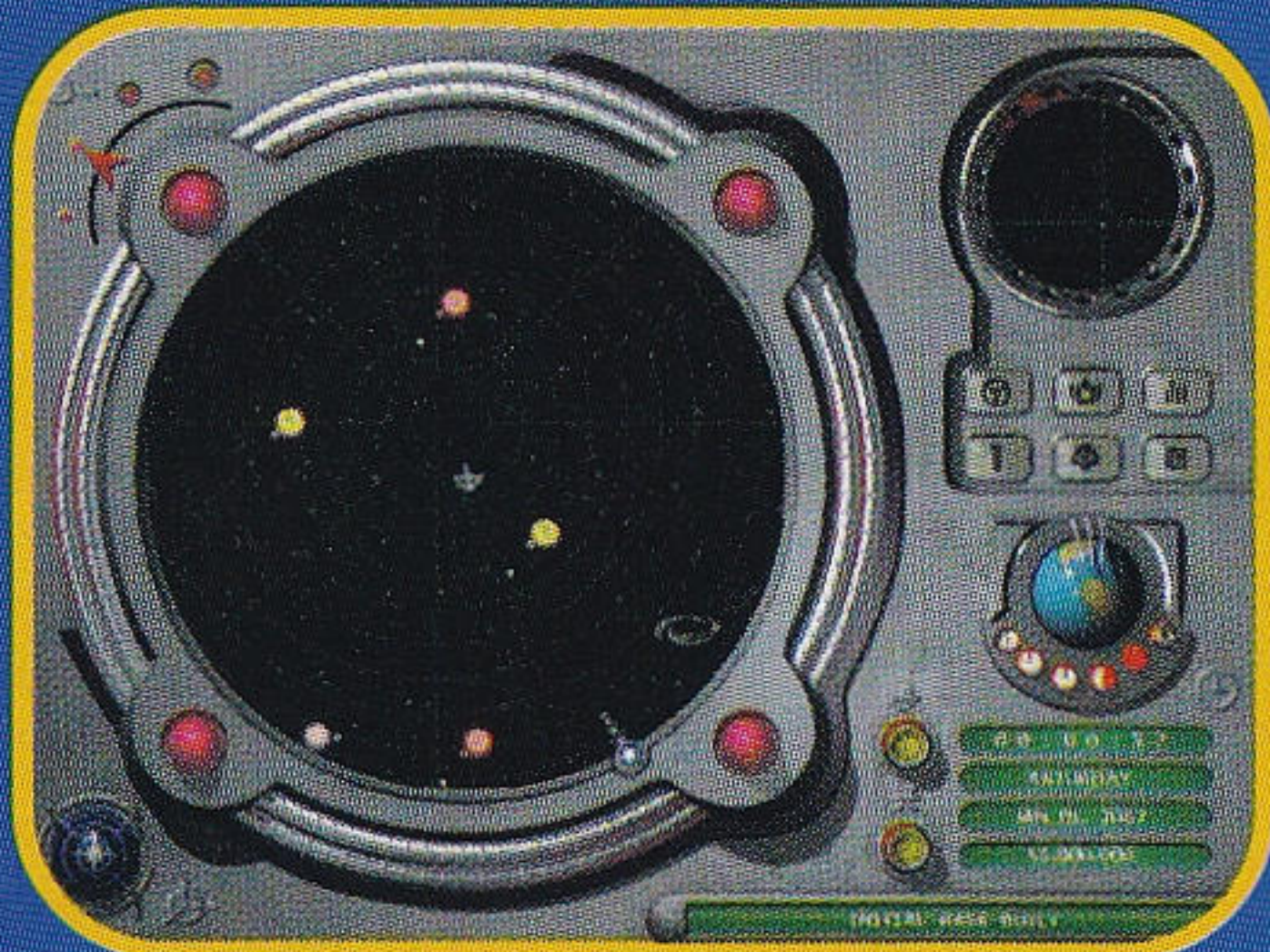
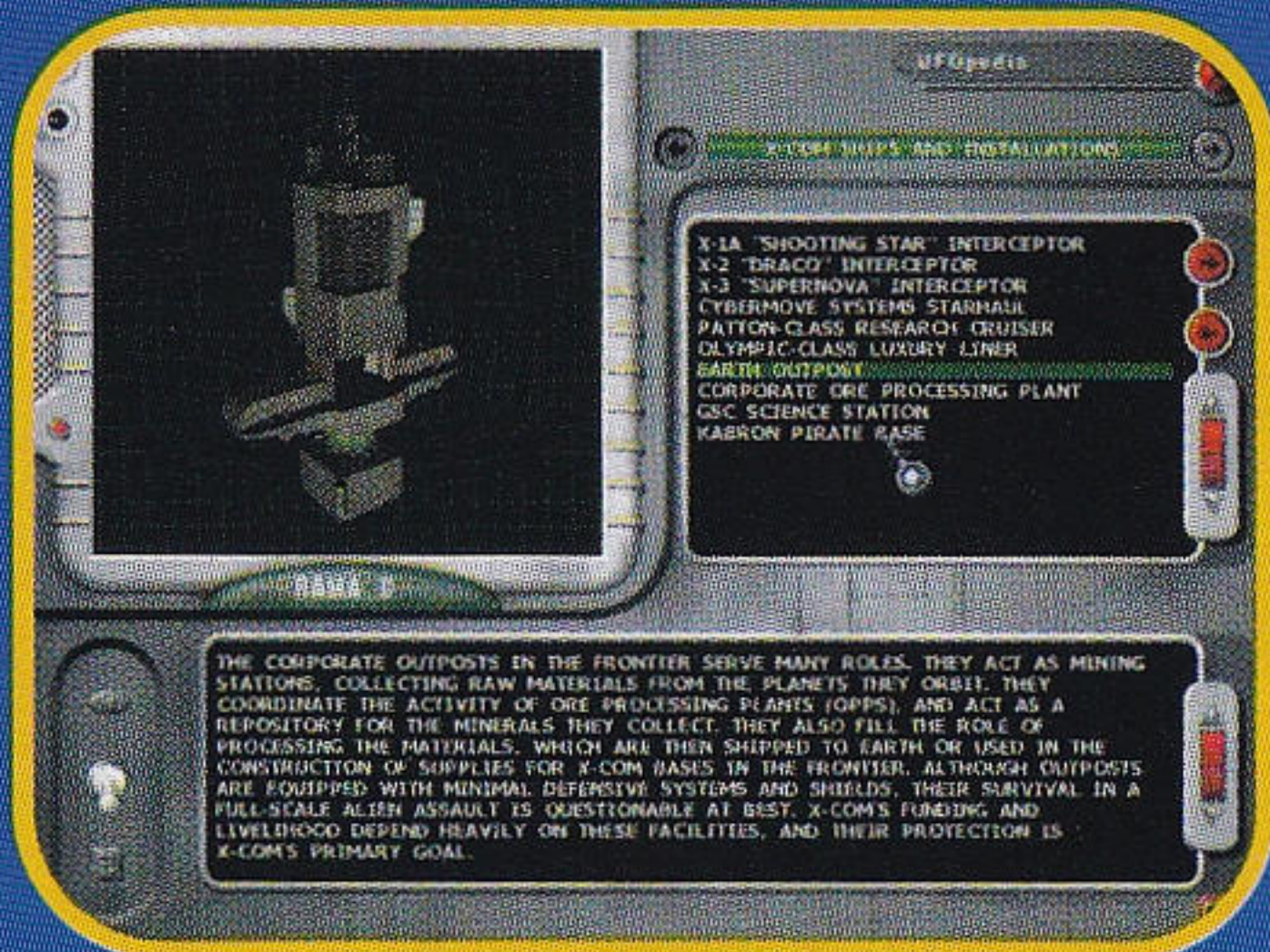
Ako mislite da je ovo zadnje što ćete vidjeti od X-COM-a, opet se varate. U pripremi je potpuno novi naslov vezan uz X-COM seriju igara - Alliance. Riječ će biti o klasičnom 3D shoot 'em upu koji će objedinjavati sve karakteristike tradicionalnog X-COM-a i Quakea 2. Vidjevši Interceptor, strah me i pomisliti kako će tek ovo čudo izgledati. Ideja je sljedeća: odred X-COM-ovih komandosa poslan je na Mars po elerium. Tijek događanja postaje drugačiji od planiranog, a naša se ekipa našla usred rata dviju izvanzemaljskih nacija. Da bi se vratili kući, morat će ovladati izvanzemaljskom tehnologijom i probiti se kroz guste redove svakojakih čudovišta. Što reći nego: vidjet ćemo!



razini današnjih svemirskih simulacija. Misije su dosadne, prikaz borbe neuvjerljiv... Ipak, svi znamo da prava snaga X-COM igara leži negdje drugdje.



Logistički dio igre jedino je što igru drži iznad vode. Poslovično kvalitetan istraživački dio, doduše u krnjem obliku, te upravljanje bazom i osobljem bile su i ostale najjače karakteristike X-COM-a. Nažalost, to nije dovoljno.



Za šaku kredita

Uvijek je bilo najvažnije racionalno upravljanje bazom - odlučivanje kada, što i koliko kupiti, a da za sve bude dovoljno. Srećom, dio toga je zadržan u Interceptoru, ali nažalost ne sve. Jedan od krupnih nedostataka odnosi se na istraživanje. Ono se uopće ne odvija u vašoj bazi nego se svi materijali transportiraju na Zemlju, a vi vršite download koji može potrajati par dana ali i

par mjeseci. Zapravo, ne razlikuje se mnogo, ali vas strahovito ograničava. U jednoj bazi možete "skidati" samo jednu stvar, a kako ste ograničeni samo na četiri (!!!) baze, to znači da istodobno možete istraživati tek četiri projekta. Dalje, tijek razvoja je totalno neuravnotežen. Na početku dobivate bezbroj tehnologija i sve teče relativno brzo no, kako igra napreduje, gotovo i nema novih stvari za istraživanje te igra itekako gubi na čari. Čekanje na rezultate obično vas drži i daje vam snage za monotone bitke, ali kada i to prijeđe u sivilo - igra jednostavno postaje dosadna. Isto tako, u bazi nema proizvodnje. Svu opremu i dijelove naručujete od lokalnih (svemirskih) korporacija koje zbog toga morate itekako štititi. Ostanete li bez podrške, bit će znatno manje novca, ali ćete i robu duže čekati. Sve ovo govori da u Interceptoru treba upravljati samo pilotima. S njima nema previše problema jer ih treba samo smjestiti i osigurati im prostor za trening. Nema alien containmenta, PSI laba, workshopa, nije to onaj stari X-COM. Kako god to bilo, ovaj je drugi dio ipak mnogo bolji od glavnog, akcijskog. Istraživanje, iako krnje, ima svoje klasične čari i drži vas pred monitorom. No, koliko dugo, to je pitanje na koje sami morate pronaći odgovor.

Drži li to vodu?

Interceptor je sastavljen uglavnom od osrednjih stvari te sam se nadao barem dobrom multiplayeru. Nažalost, X-COM je i tu podbacio. Nije podržan ni kampanjski mod igranja pa čak ni timski protiv izvanzemaljaca. Igrati možete jedino jedan protiv drugog ili ekipa protiv ekipe u čistom dogfightu - što je stvarno neoprostivo. Danas, kada se najviše vremena u razvoju igara posvećuje igri u više igrača, teško je shvatiti kako je Microprose mogao učiniti tako malo. Dakle, ključna je riječ ove igre: *osrednje*. Interceptor je zagrizao mnoge kolače, ali nijedan nije pojeo do kraja. U grafici rabi pretpotopne 3Dfx efekte, idejno se pokušava izvući na staru slavu, a o dizajnu misija i igrivosti bolje je i ne govoriti. Zanimljivo je što Interceptor podržava i force feedback. Efekti su čak dosta dobri, ali je netko smetnuo s uma da bi



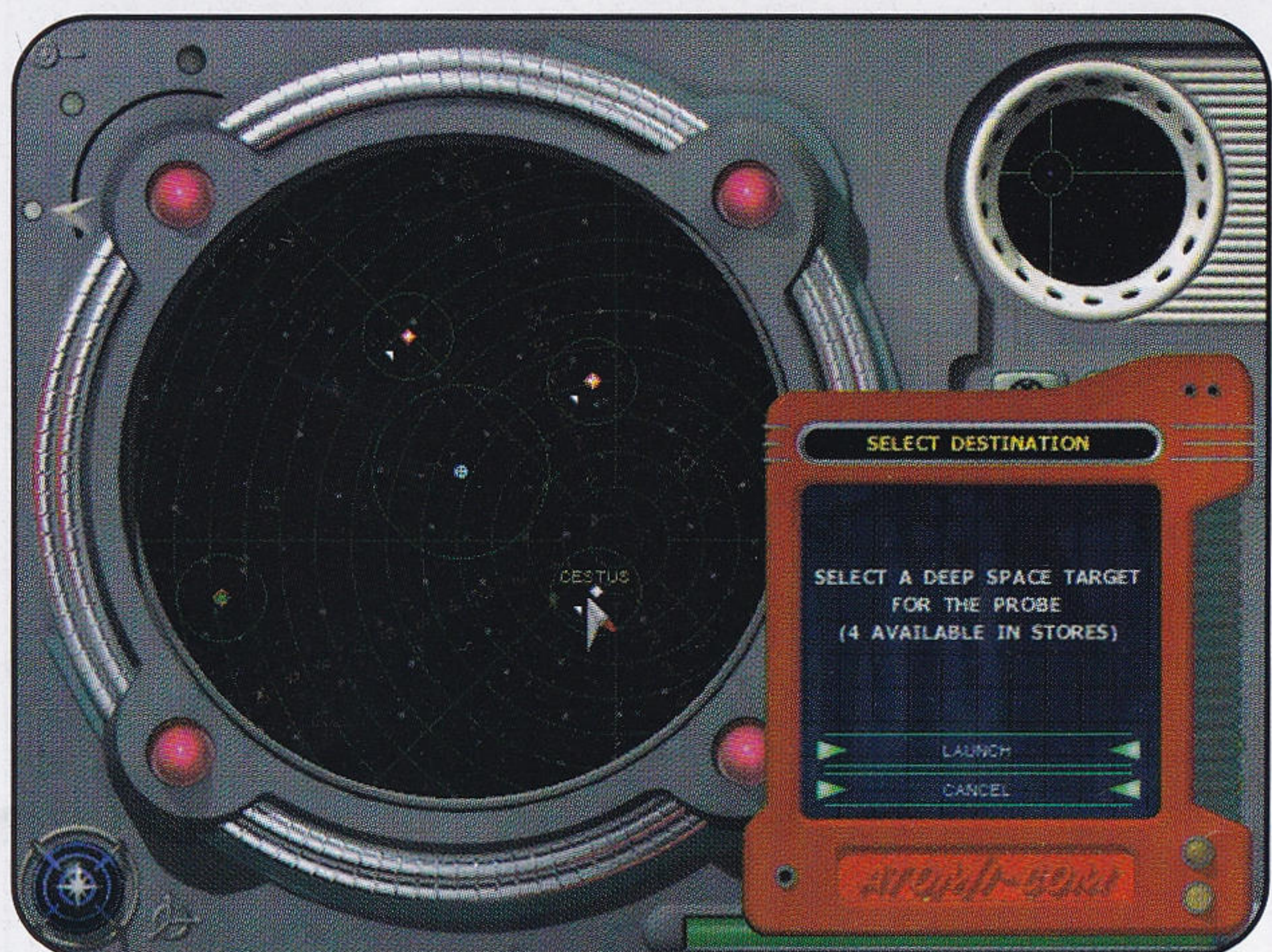
Bazu nadograđujete dodajući joj ovakve module. Nažalost, u igri ste ograničeni samo na četiri baze!

odziv na komandu trebao biti ipak malo sporiji. Ovako, čim malo trznete, brod se pomakne taman toliko da ne možete nanišani protivnika. Treba vam dosta da se naviknete, što borbu čini još težom nego što je potrebno. Žalosno je koliko nas je ovaj naslov razočarao. Iskreno, jako sam se veselio Interceptoru jer je ideja zvučala vrlo primamljivo. Bio bi to izvrstan spoj, ali nešto je definitivno pošlo po krivu, ili je nedostajalo novca ili nečeg drugog, jer sumnjam da bi nakon tako dobrih igara ista ekipa mogla načiniti takvu grešku. Tko zna, da se ostalo pri

starom konceptu i da se svemirska borba samo nadodala, možda bi to bilo sretnije rješenje. Tada bismo mogli sudjelovati u borbama u svemiru i na Zemlji. Možda svemir nije najbolje odabrana podloga. Zamislite prvi X-COM s borbom u zraku i nakon toga spuštanje na crash site i traženje izvanzemaljaca. Bilo bi to stvarno nešto posebno. No, od toga ništa. Zagriženi će X-COM-ovci sigurno odigrati Interceptor, ali oni koji bi ga dohvatili samo zbog svemirske borbe bit će prilično razočarani. ☹



Ako ništa drugo, opremanje broda je, zbog velikog broja dodataka, uvijek zanimljivo



Okolne sustave istražujete ispaljivanjem svemirskih sondi.

X-COM: Interceptor

Svemirska simulacija

Proizvođač Mythos

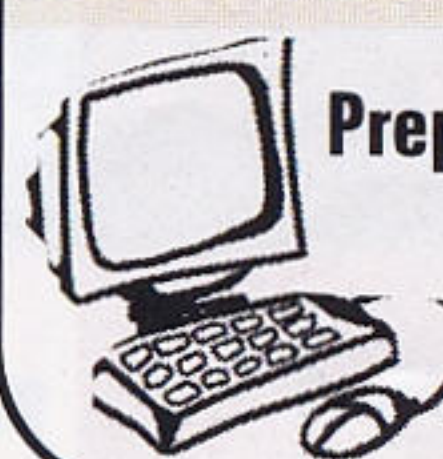
Izdavač Microprose

- izvedbu općenito
- lošu 3D podršku
- monotoniju igre

70

ideja

Ideja koja se mogla mnogo bolje iskoristiti!



Preporučena konfiguracija

- P166
- 3Dfx
- 32 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multiplayer

- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem

AGFA FOTOMAT

OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZLOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; Fax: +385 1 4660-317

VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA

- LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL
TECHNOTAPE
- FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA,
KODAK, KONICA I FUJI)
- SONY BATERIJE, AUDIO I VIDEO KAZETE
- ZASTUPNIK YASHICA I SAMSUNG
FOTOAPARATA
- DIGITALNE KAMERE
- OKVIRI, ALBUMI, TORBICE ZA FOTOAPARATE
- PROFESIONALNI FILMOVI COLOR I C/B
- RASVJETA ZA STUDIJSKA SNIMANJA
- STROJEVI NOVI I RABLJENI - LEASING NA
3 GODINE

Sve na jednom mjestu uz osigurano parkiralište

BIROSTROJ

Computers

Veleprodaja i maloprodaja

10000 Zagreb
Vincenta iz Kastva 10-12
(ugao Selske i Horvaćanske)
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448
<http://www.birostroj.hr>
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati

Canon

DTK
Computer

intel
inside
pentium



EPSON



hp HEWLETT
PACKARD

Western
Digital



PHILIPS

Panasonic

Uredski i potrošni materijal, servis
i održavanje informatičke opreme
i mrežnih sustava

computers
ARTES

VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969

MULTIMEDIJA

MODEMI

SONY

matrox

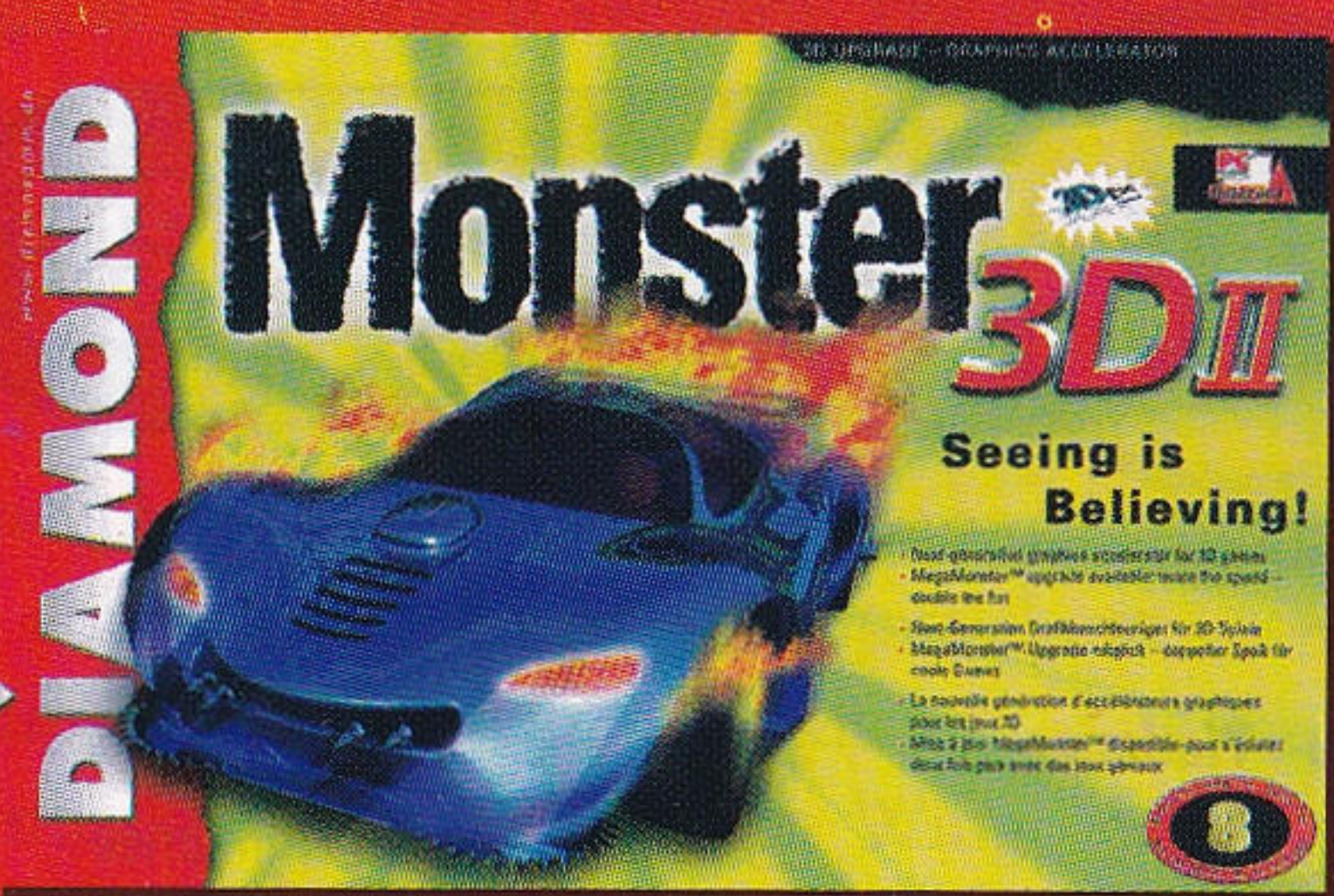
hp HEWLETT
PACKARD

intel.

ADI

WESTERN DIGITAL

PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD



DIAMOND Monster 3D-ubrzičavka kartica

ISPORUKA
ODMAH!
JAMSTVO NA
18 MJESECI!

JANUS

F1 KOMPJUTOR d.o.o.

SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr

VELEPRODAJA:

konfiguracija

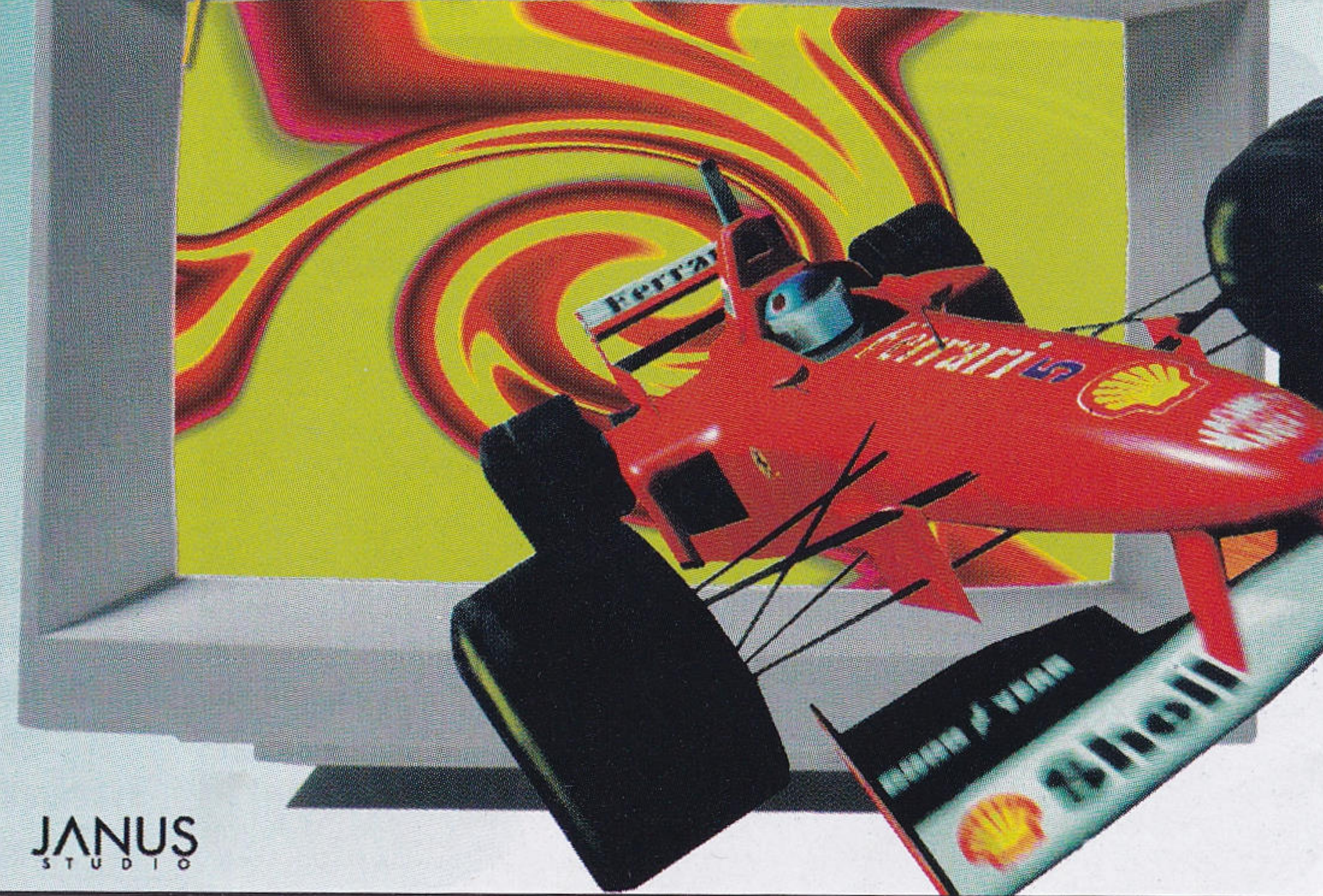
licenc. softvera

pisača

komponenti

potr. materijala

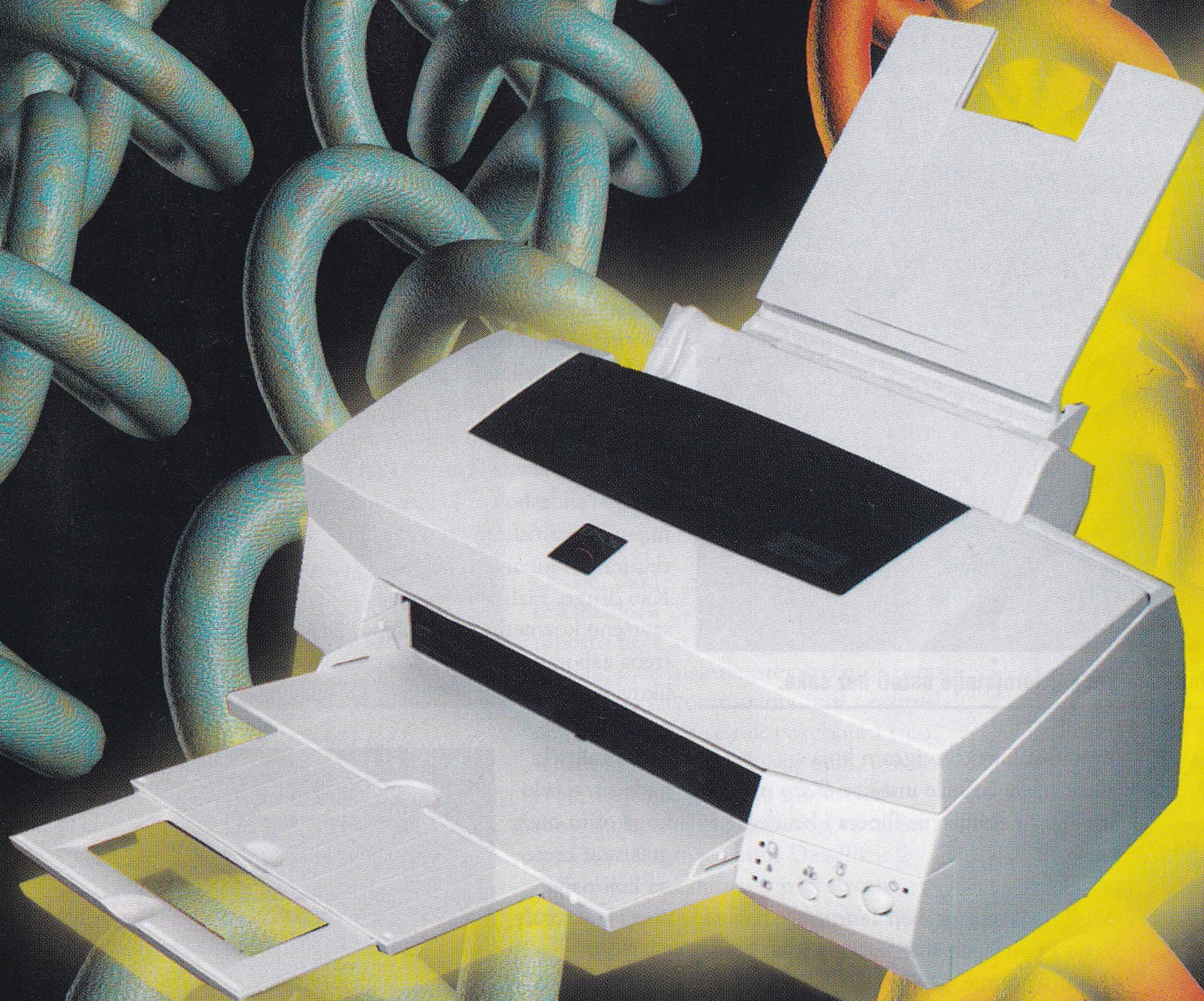
"Speed - No Risc"



JANUS
STUDIO

EPSON®

Stylus Photo 700



STYLUS PHOTO 700

- piezo ink-jet pisač sa 6 boja
- ispis fotografija u razlučivosti do 1440 dpi
- kvalitetan i brz ispis teksta i grafike
- odlična kvaliteta ispisa i na običnom papiru
- PC i MAC kompatibilnost

 **RECREO**

potpisujemo samo najbolje

RECREO d.d. Trg sportova 11, 10000 Zagreb

Tel: 01/391-090, 350-777 Fax: 01/391-095

E-mail: recro@recro.hr URL : www.recro.hr

ČAROBNI SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE

Fightin' Force



Nakon poduzetog izbjivanja sa scene, kontroverzni Damir Rukavina se vraća ravno u rubriku Shit mjeseca (na posebnu radost čitatelja Krunoslava iz prošlog broja) gdje će ovaj put "ugostiti" patetični Fightin' Force i objasniti nam zašto kontinuirano usitnjavanje zubiju, što je glavni lajt-motiv ovog djelca, nije polučilo značajnije rezultate na tržištu



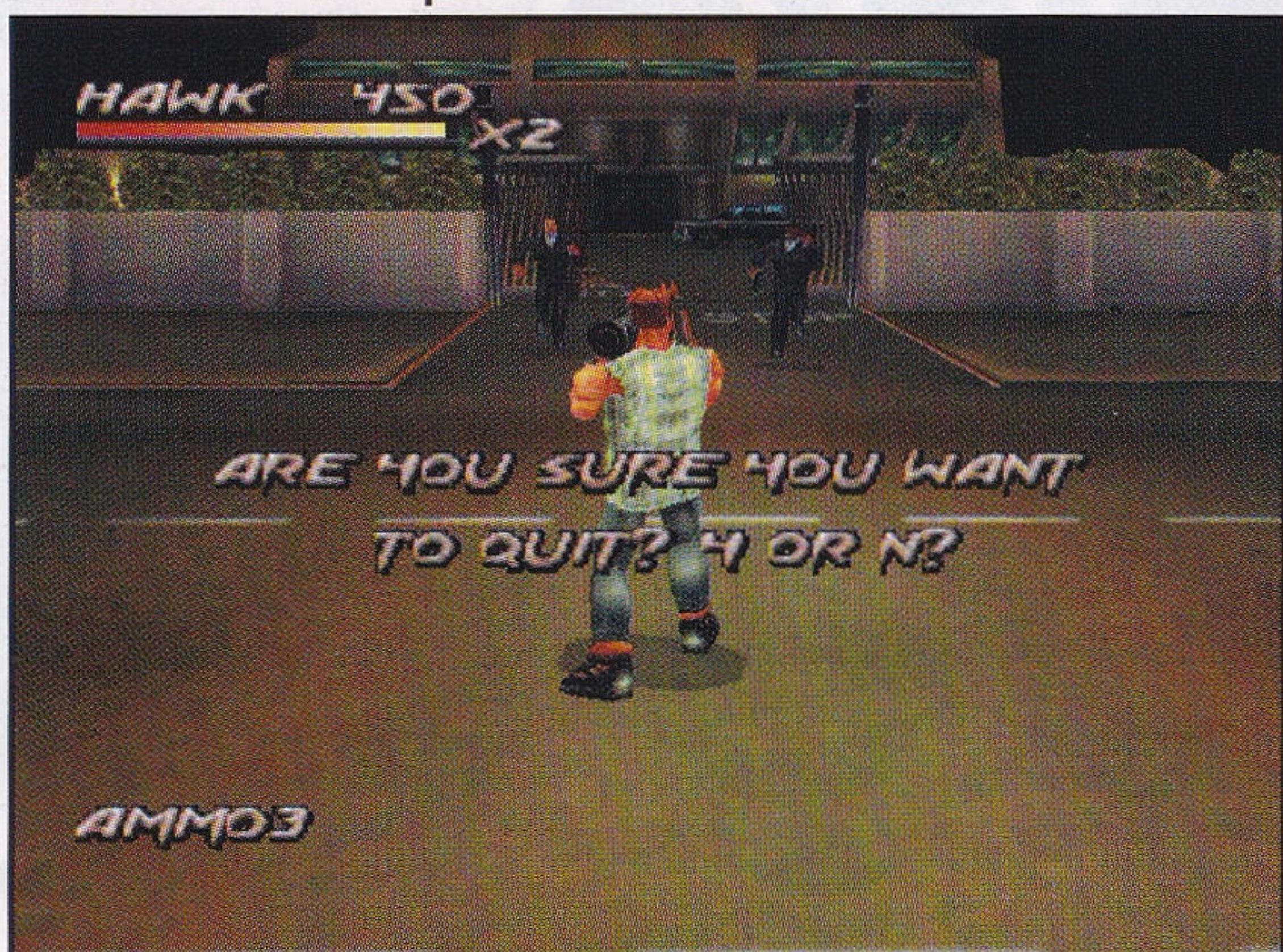
Izaberite nesretnika koji će do kraja igre najvjerojatnije ostati bez šaka.

Jeste li ikad imali neku osobu koju ste u glavi davili svake dvije minute? Jeste li izmoredni stereotipnim kretnarijama poput ispijanja disproporcionalnih količina piva dok gledate televiziju? Jeste li zaintrigirani čudnim ponajanjem vaše djece? Onda ovaj članak definitivno nije za vas. Naime, ono što vas ovdje očekuje je unija osjetila i dobrih emocija. Jer, kupite li Fighting Force, vi niste samo kupili igru u kojoj kontinuiranim usitnjavanjem zubiju nekom klošaru pod imenom Slick zasićujete potrebu za pravim nasiljem, a ne, ne - vi ovdje činite uslugu svim tim finim ljudima koji su jedne večeri sjeli za stol i vodili intrigantan razgovor stila: "Ajmo napraviti igru...ono...da ima dvije ženske i dva tipa od kojih je jedan redovito dobivao injekcije taurina kada je bio klinac!"; "Aha..i da bude kao...ono...kao nekakva šora kao...e da, 'ajdmo ubacit mutav engine...i da...treba bit i negativac koji se u igri samo smije...i da....Je li tko gladan?" I kada sve to pogledate realno, niste li zadovoljni time što je igra dobila 89% u časopisima stila PSXXXpe-rience? Možda zato što rulja koja ima tu konzolu doslovce guta sve što im serviraju. No, mi sa PC-om ne padamo na takav trik. A, ne...mi smo dedicerana grupa pojedinaca koja pazi što igra i ne bismo kvalitetno vrijeme

upropastili nekom igrom koja ispraznjava najniže instikte. Zato mi imamo tu simulacije flipera i beat'em up-e.

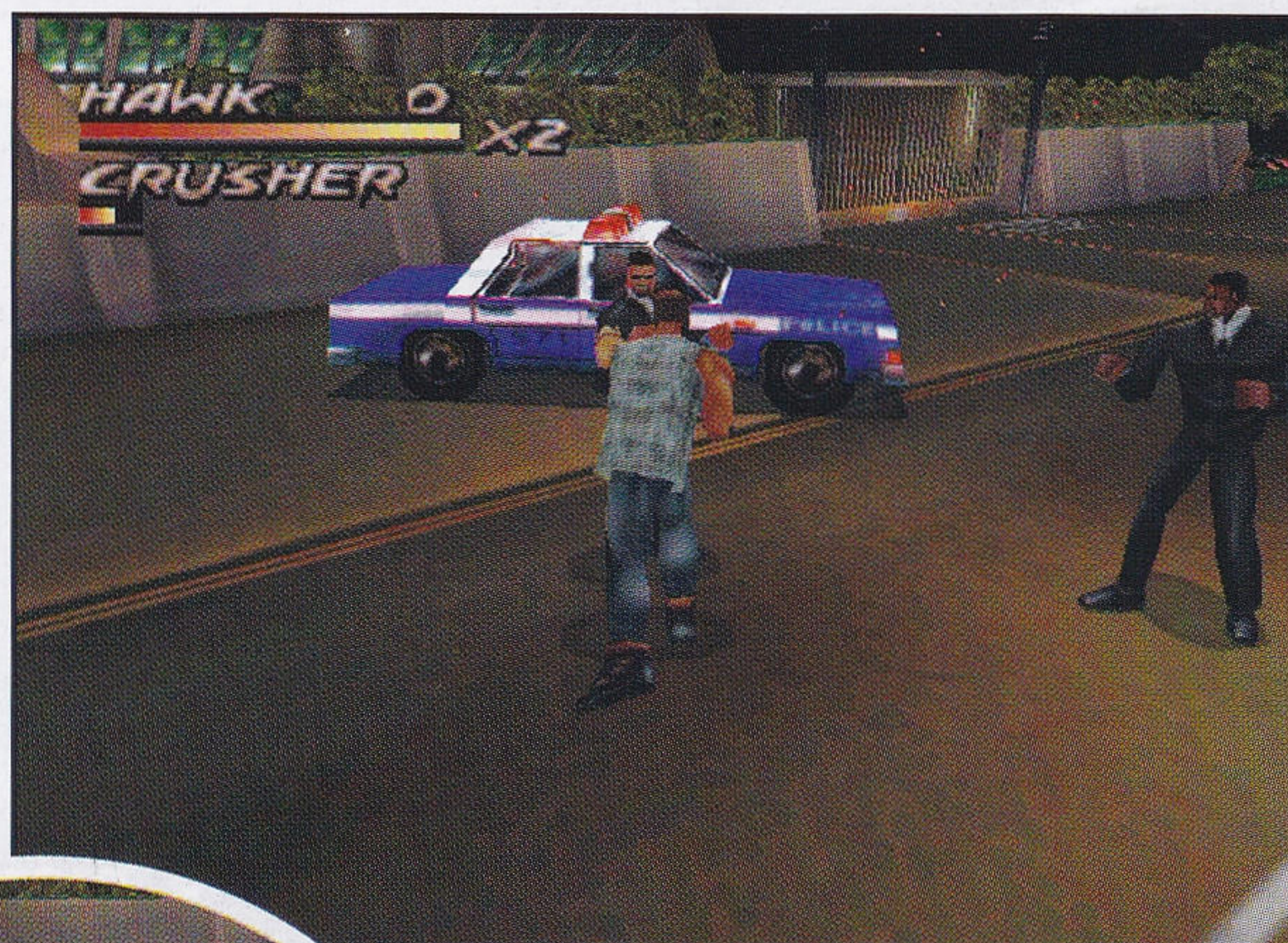
Mislim, ako se za ikoji žanr može reći da je na PC-u ispao smeće, onda je to beat'em up. Naime, ako je itko bio toliko jadan da zaigra Battle of the Robobabes, dobit će blisku predodžbu o čemu pričam. Naravno, svaka čast Mortal Kombatu, ali, ljudi, jeste li PC kupili zbog beat'em up-ova? Odgovor je vjerojatno: ne. No, ne dajte se zbunjivati, takve igre idu do visokih razmjera ako ih radi prestižna tvrtka koja može servirati toast i prodati ga kao igru. I da bude još bolje, neke simpatične igre poput FX-Fightera 2 su bile savršena smijurija, a da ne govorimo o Ravenloft beat'em up-u koji je bio toliko jadan da se kojiput uistinu pitam

Najzuidljiviji dio igre: Je li bolje samo izaći ili resetirati taj prokleti stroj?



tko je zapravo gubitnik: onaj koji kupi igru ili ja koji se trudim dokazati da tu nešto kronično ne valja. Osnovna ideja u Fighting Forceu je da se iz tombraderskog okruženja napravi nešto što liči na Final Fight (što donosi malu paralelu među naslovima, zar ne?). Rezultati su sljedeći. Kao prvo, repetitivnost rutine igranja FF-a je u tome što ne radite apsolutno ništa osim što mlatite gomilu bezobličnih idiota koji vas kojiput pošaklju po bradi. Naime, osobno mi je trebalo oko sat vremena da prijedem igru k'o iz šuba izgubivši samo jedan život! Poanta? Igra je prokleti slideshow u kojem slike ne mijenjate pritiskom na miš nego kontinuiranim lupanjem po "fire" gumbu. Kao drugo, razlika je među likovima savršeno kozmetička. Naravno, ne treba zaboraviti ni činjenicu da ženski likovi izgledaju tako jadno da se normalnom čovjeku praktički gadi birati bilo koga osim onog golemog kretna koji najviše obećaje da će da

bije, majke će im on.... S druge strane, rutina single player moda je desetak puta pojačana igrom za dvoje. Naime, u tom slučaju svi negativci mnogo brže padaju, a vaš prirodni instikt samoo-brane (čitaj: potreba da stisnete "reset" gumb) vrtoglavo raste. Što se kolotečine tiče, osobno smatram da sam više uzbuđenja doživio jutros pripremajući omlet. Vaš/naš junak se, naime, kroz tih nekoliko dosadnih nivoa prevlađuje preko neizrecivo nepredvidljivih lokacija kao što su korporacijske zgrade, podzemne željeznice, pa čak i Brooklyna. A što se neprijatelja tiče, tu nas tek čeka najveće iznenađenje. Naime, riječ je o nezanimljivim, dosadnim, neintelligentnim vrećama za udaranje koje ostavljaju dojam da samo i dolaze do vas da biste ih mogli prebiti kao pse. Što se bossova tiče, možemo ih opisati kao mazohiste koji mogu podnijeti malo više batina prije nego što zahvalno padnu na pod glumeći balvan. Radnja je, s druge strane, katastrofalnija od svega ostalog, tako da prepričavanje neke klišeizirane ribičke priče o šori u kvartu savršeno popunjava prazninu. Za sam kraj ove retrospektive o tome u što se pretvara PC beat'em up scena mogu reći samo jedno: iskreno vam preporučujem da Fighting Force kupite jedino ako nemate dvije blage što s novcem koji ste jutros pronašli na obližnjoj brezi. ☹



Tako...izlupaj prokletu nakazu...neka nitko ne preživi... budale...želite li živiti vječno?



Kad prebijete vozače, bilo bi vrijeme da razvalite njihovo prevozno sredstvo: o's ti meni naplaćivat parkiranje?

Fightin' Force

Beat'em Up

Proizvođač Core

Izdavač Eidos



• sve osim ▶

39

igra dolazi u kutiji •



Tipični primjer u što se pretvorio žanr beat'em up-a na PC-u



Preporučena konfiguracija

• P133
• 16 Mb

• 3Dfx

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☐ PowerVR
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

Deadlock 2: Shrine Wars

U gomili RTS-ova, ponekad se netko (poput Accoladea) odvaži napraviti i turn-based strategiju (poput Deadlock 2). Nemojte odmah s oduševljenjem pisati pismo mami jer pred sobom imamo <ZIJEV> vrlo, vrlo <ZIJEV> dosadno i nezanimljivo <DOUBLE ZIJEV> ostvarenje.



Čudno je kako pojedini proizvođači igara imaju obzira svoje proizvode, koji liče na *mission* diskove, nazvati potpuno novim igrama. Isti je slučaj sa Accoladeovim Deadlockom 2 kojemu ni uz najbolju volju nisam mogao pronaći neke bitno nove stvari koje bi ga mogle proglasiti pravim nastavkom. I dalje je to turn-based strategija, što će već u startu odbiti mnoge potencijalne kupce. I dalje vam je na raspolaganju odabir između 5-6 svemirskih rasa koje imaju svoje specifične kulture, ciljeve i nesuglasice. U ovom nastavku cilj je otkriti i osvojiti misteriozne hramove koje je načinila neka drevna, izumrla i nepoznata civilizacija. Odabirom pojedine rase prvenstveno ćete utjecati na malo drugačije početne kvalitete (bolja trgovina ili vojska itd.), no primarni cilj je u biti isti. Kada se svojim kolonizatorskim brodom spustite na planetu, prvo morate osnovati koloniju. Prije samog

spuštanja možete izabrati i sletni kavarant, a ovisno o tome je li na morskoj obali, moći ćete razvijati i pomorske jedinice. Nakon što izgradite i utvrdite prvu koloniju, morat ćete koristiti paletu svih mogućih društvenih i prirodnih znanosti da bi nastupilo vrijeme da krenete dalje. U ovom segmentu Deadlock 2 prilično sličići igrama poput Imperium Galactica ili Master of Orion 2 pošto i ovdje možete razvijati tehnologiju, razvijati ju u određenim smjerovima i dolaziti do novih otkrića koji će vam trebati u ratu i miru. Da bi uspješno vodili koloniju, morate se brinuti o svim ekonomskim aspektima (npr. ubiranje poreza) i paziti da vaša populacija ima hrane i krov nad glavom. Brinut ćete brigu o brojnim resursima kojih stvarno ima previše i samo kompliciraju stvari. Nebrojene građevine služe svojoj svrsi, npr. aerodrom i vojne baze su vam potrebni za razvoj vojske, a razni hramovi i knjižnice poboljšat će vaše trgovinske, razvojne i ine mogućnosti. Borba se odvija u turnovima, što vašim trupama možete zadati samo neke osnovne smjernice ali ih ni u kojem slučaju ne možete voditi direktno u realnom vremenu. Borba je stoga prilično dosadna, a ni pokoja šarenija eksplozija neće bitno popraviti stvar.

Ostaje, dakle, gorka stvarnost a ta je da se Deadlock 2, poput svog predhodnika, nipošto neće svidjeti tipičnim C&C igračima jer iziskuje previše truda, upoznavanja sa zakonitostima igre i razmišljanja. Svidjet će se tek posebnom tipu igrača koji želi voditi svoj mali, privatni svijet i gledati ga kako prerasta u moćan imperij. No nažalost, takvi su igrači ipak u manjini te Deadlock 2 neće proći baš dobro u postojećem okruženju. Accolade je igru pokušao učiniti privlačnijom i efektivnijom lijepo animiranim upadicama vaših savjetnika koji se pojavljuju u prozorčiću te vam prodaju svoj tipično debilni američki humor, no bojim se da je to ipak premalo. Naime, ostatak grafike (kao što vidite i sami) potpuno je neupečatljiv, boje su pastelne i tmurne, a paleta je jasnih 256 boja. Povežemo li to s nepotrebnim kompliciranjima igre koja se očituju u gomili informacija, resursa, i ostalih gluposti o kojima se morate brinuti da biste uspješno završili nivo, doći ćemo do zaključka da Deadlock 2 od igrača zahtijeva previše, a daje premalo. Svi mi ipak od igara tražimo zabavu, a ne zamorno čitanje manuala koje će vam, vjerujte, biti i te kako potrebno želite li se maknuti iz prve kolonije. Sve u svemu, živimo u svijetu brze hrane, brzih procesora, a ova igra je sve drugo nego brza i zabavna.

Krešimir Lauš



Deadlock 2

Arkada

Proizvođač Accolade
Izdavač Electronic arts

Ovu igru radije zaobićite u širokom luku, no ne zbog loše izvedbe već zbog dosade kojom odiše od prvog do posljednjeg bita!

75

Preporučena konfiguracija
• P133
• 16 Mb

Platforme ☒ PC
☐ PSX
☐ N64

Casper

computer

Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX
- 16 MB RAM
- S3 1MB, Color 14"
- HDD 2.5 GB Quantum Fireball EL

cijena: 4818 kn, VPC: 3949 kn, na rate: 12x469



Casper PII-266C

- INTEL Pentium II-266 Celeron
- 32 MB SDRAM
- S3 2MB 3D, Color 14"
- HDD 2.5 GB Quantum Fireball SE

cijena: 5610 kn, VPC: 4598 kn, na rate: 12x546

Casper PII-300

- INTEL Pentium II-300
- 64 MB SDRAM
- S3 2MB 3D, Color 14"
- HDD 4.3 GB Maxtor

cijena: 8173 kn, VPC: 6699 kn, na rate: 12x795

Diamond Monster 3D

▶ cijena: 964 kn, VPC: 790 kn, na rate: 6x176

OKI 4w Plus

▶ cijena: 1850 kn, VPC: 1484 kn, na rate: 6x330

Lexmark Color Jetprinter 1000

▶ cijena: 950 kn, VPC: 779 kn, na rate: 6x173

Prodaja na rate:

čekovi, Eurocard,
American Express, Diners

Sve informacije na

BESPLATNI TELEFON

0800 22 77 37

(0800 - CASPER)

U Hrvatskoj prodaju:

Artakom - Zagreb

tel: (01) 3883 122, fax: 3885 242

Pakom - Pula

tel/fax: (052) 505 850

Selcom - Bjelovar

tel/fax: (043) 242 044

Intel Inženjering - Zadar

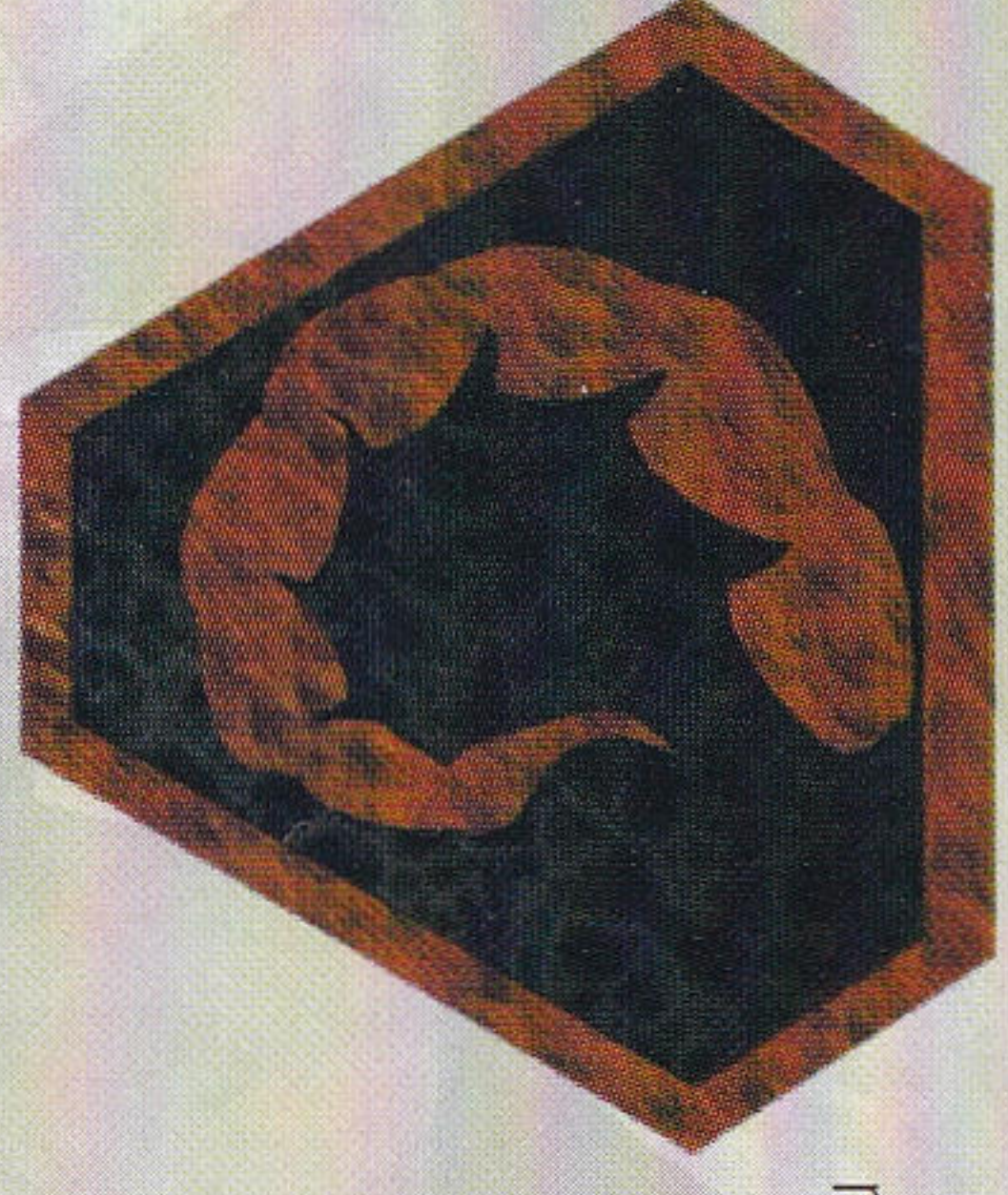
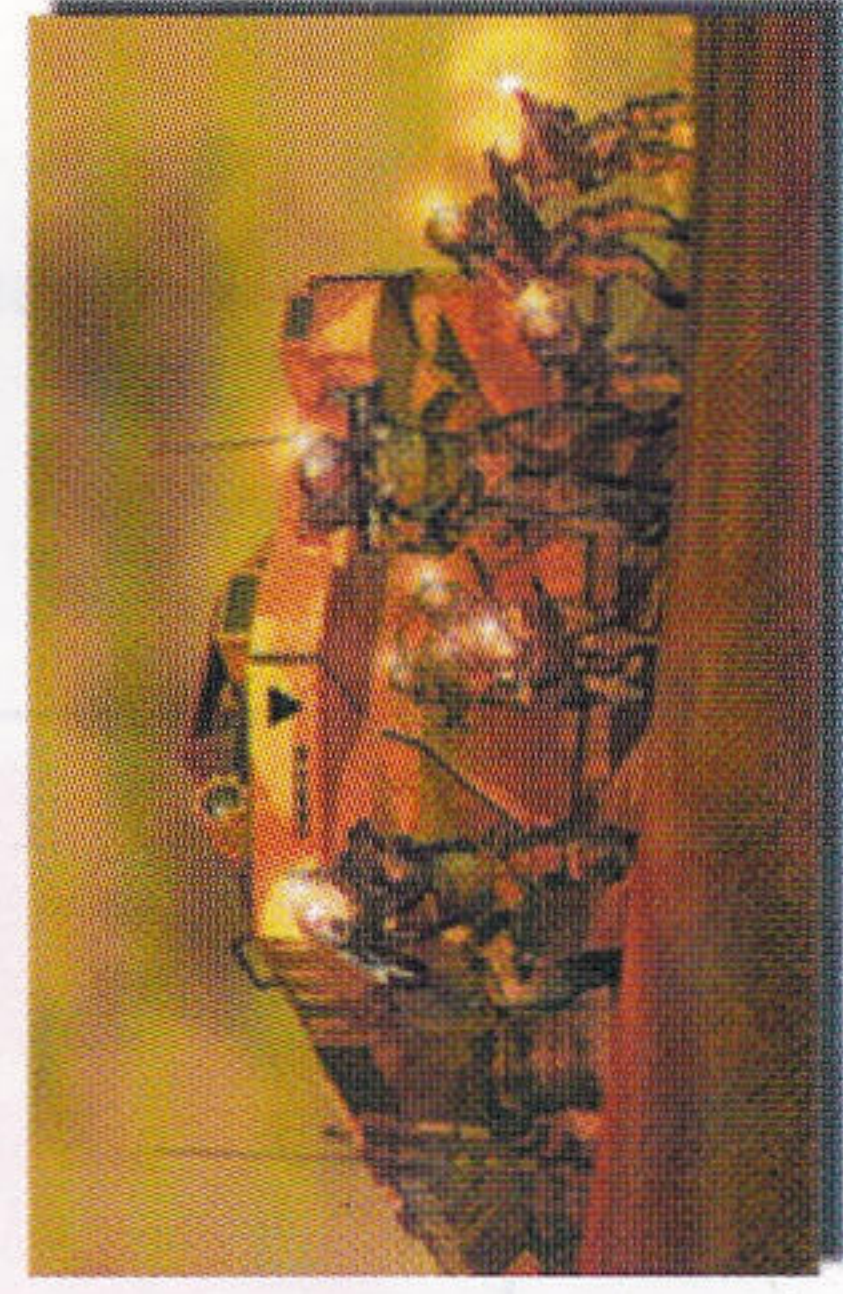
tel: (023) 313 385, fax: 437 392

Odisej - Orebić

tel/fax: (020) 713 664

Tipo-AIM - Karlovac

tel: (047) 227 807, fax: 226 781



Westwood Studios (www.westwood.com) je respektabilan proizvođač igara za PC, Macintosh i konzole nove generacije. Utemeljen 1985., Westwood Studios je izdao popularne klasike: Dune 2 (TM), Lands of Lore (R) seriju, Kyandia (R) trilogiju avantura, Monopoly (R) za Internet, Blade Runner (TM), Games People Play (TM) i Command&Conquer seriju igara. Westwood Studios je dio Virgin Interactive Entertainmenta koji je, pak, dio Spelling Entertainment Group Inc.

DTK
Computer

COMPAQ
Authorized dealer



KLAMATH 400 MHz BX 440

Intel 400 MHz Pentium II Proc.

200W Mini Tower ATX Lose

512KB Pipeline Burst L2 Cache

BX 440 100 MHz

64MB SDRAM DIMM (exp 512) 100 MHz

2.2GB ULTRA ATA HDD

AGP;740 3D, SDRAM 8MB, MPEG II/DVD

TIPKOVNICA, MIŠ

MS WIN 95 CD, MSIE 4.0,

MS WORKS 4.5

LEISUREWEAR

TOSHIBA



SATELLITE PRO 470/480 CDT

200/233 MHz Pentium MMX

12.1" TFT display, 2MB video

32MB EDO (160MB max)

2.1/4.1GB EIDE hard drive

10X CD; 33.6Kbps modem

Windows 95



SOFTWARE

Microsoft®

Office97 Standard Ed.

Office97 Hrvatski

Publisher98

Project98

POKLON
Uz svaki GP5-233 kupljen do 01.08.
SENSO vam daruje EPSON STYLUS 300



GATEWAY GP5-233

Intel P5 233MHz MMX
32MB SDRAM DIMM
FDD 3.5"
13x/32x IDE CD-ROM
2GB ULTRA ATA HDD
INT. ATI GT 2MB SGRAM
ENSONIQ WAVETABLE PCI SOUND
MINI TOWER/DESK TOP
15" EY500 TC092 MONITOR
WIN95 tipkovnica
MS mouse
MS WIN95 CD

SAMO 1265 USD



GATEWAY GP6-400SE

Intel 400MHz P II
64-348MB SDRAM DIMM
512KB PIPELINE CACHE
FDD 3.5"
13x/32x IDE CD-ROM
4.3GB ULTRA ATA HDD
ENSONIQ 1371 AC97 INT. AUDIO
4MB VIDEO
1PAR, 2SER, 2USB, 1PS/2 PORT
1ISA, 3PCI, 1AGP & 1SHARED SLOT
MINI TOWER
WIN95 tipkovnica
MS mouse
MS WIN95 CD
17" EY700 TCO 92 MONITOR

- 1 LEASING 24 MJESECA ✓
- 2 KREDIT ✓
- 3 MALOPRODAJA ČEKOVI BEZ KAMATA ✓

s e n s o

Tel,Fax: 385 (1) 6191-066

e-mail: senso@senso.hr

www.senso.hr

HACKER

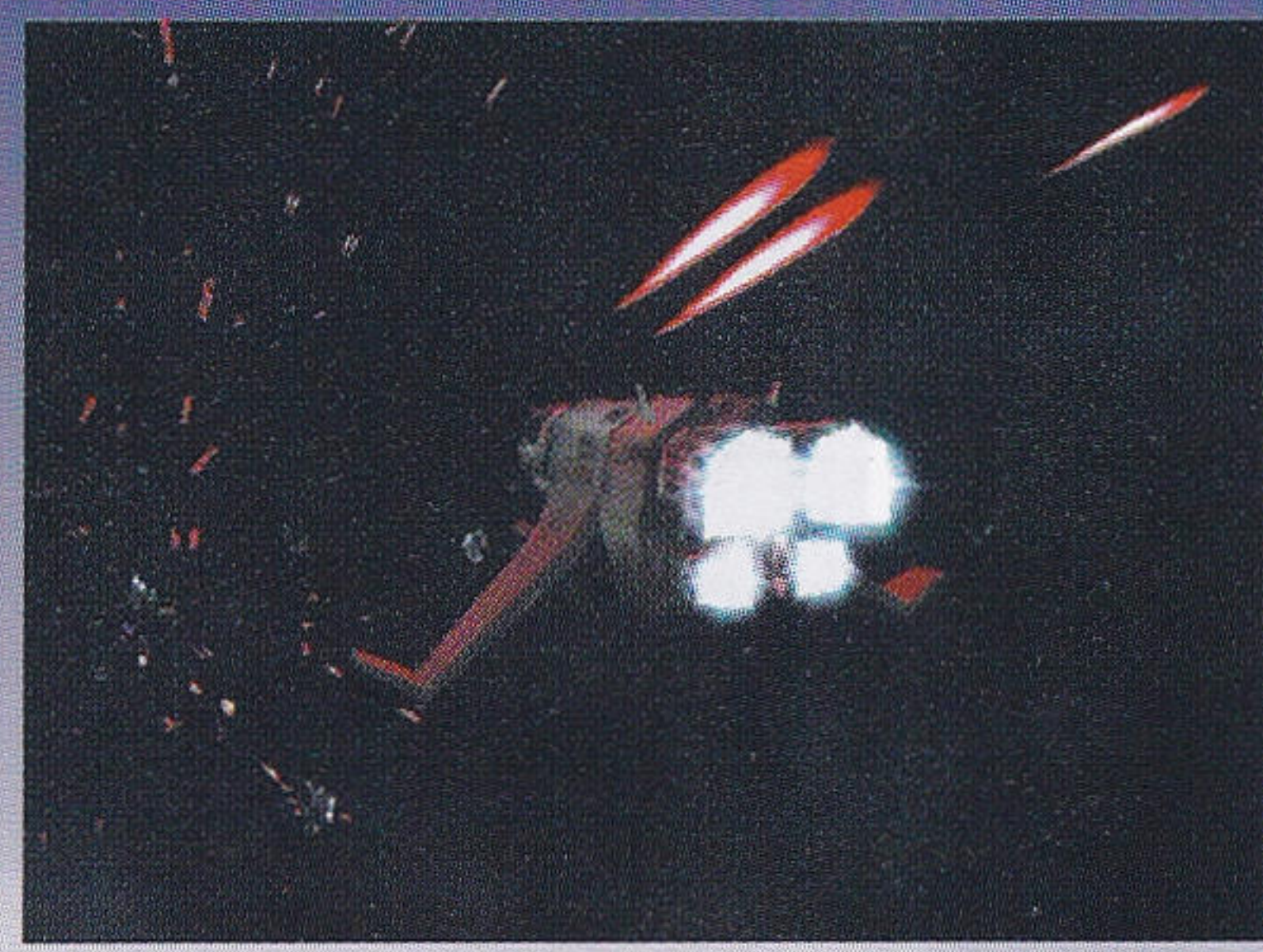
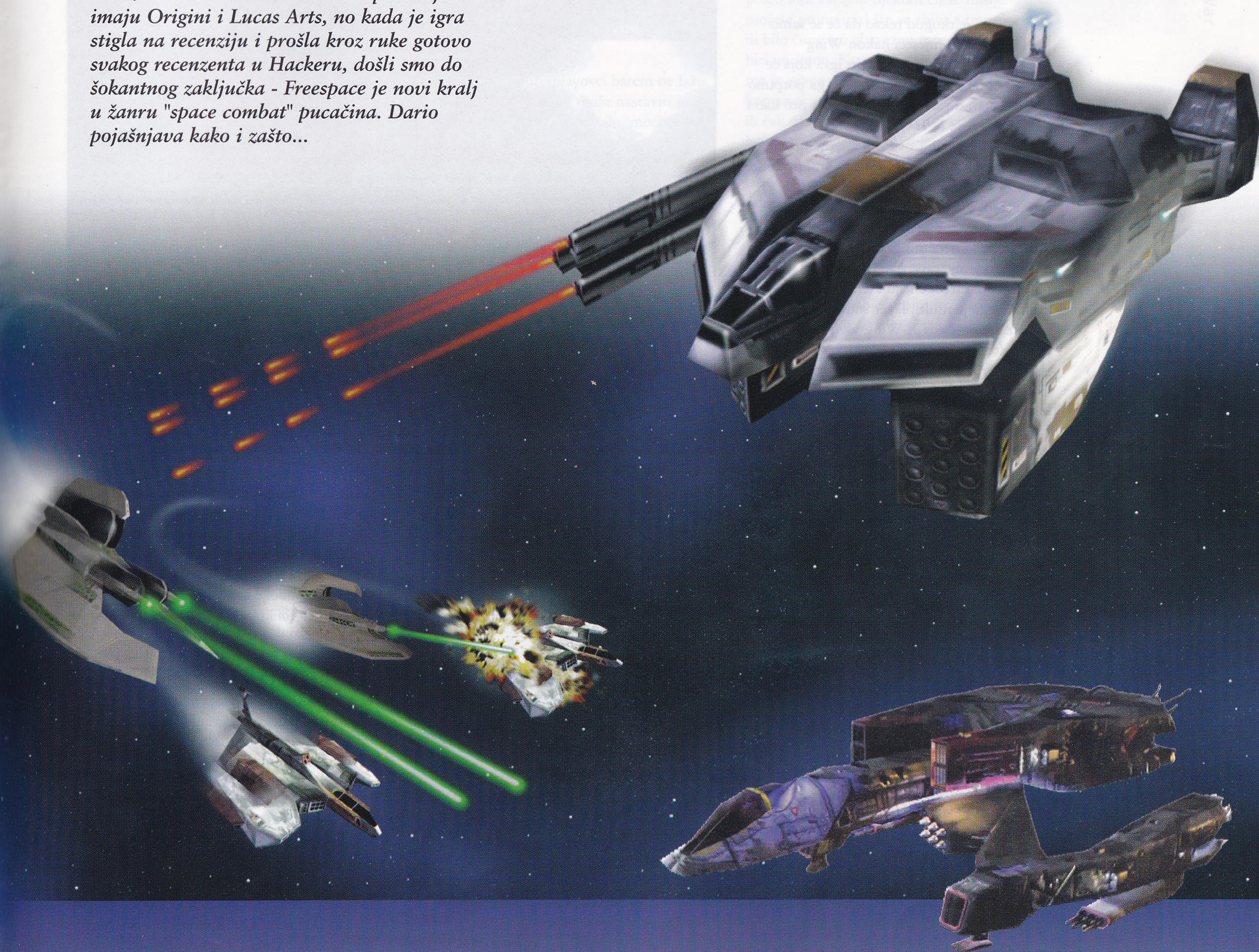
Westwood™
STUDIOS

COMMAND & CONQUER
TIBERIUM SUN™



Conflict: Freespace - The Great War

U krugovima znalaca je već poznato da je **Dario Rakovac** fanatični obožavatelj svake igre koja se može pohvaliti prefiksom "space combat", a u tu se skupinu, dakako, svrstava i legendarni Wing Commander serijal te Lucas Artsov X-Wing vs. TIE Fighter. Kao čovjek koji je završio sve nastavke spomenutih dvaju serijala, osjećali smo da je on najpozvaniji recenzirati dugo najavljivani Interplayev Freespace koji je, sudeći barem po najavama, trebao postići primat u ovom žanru. Hrabra izjava, pogotovo ako se uzme u obzir koliko iskustva na ovom području imaju Origini i Lucas Arts, no kada je igra stigla na recenziju i prošla kroz ruke gotovo svakog recenzenta u Hackeru, došli smo do šokantnog zaključka - Freespace je novi kralj u žanru "space combat" pucačina. Dario pojašnjava kako i zašto...



Conflict: Freespace - The Great War



Da mi je tkogod rekao da će se samo nekoliko mjeseci nakon Wing Commandera 5 pojaviti igra koja će ga ne samo zasjeniti, nego ga potpuno baciti u zaborav, reagirao bih isto kao i na prognoze da će Hrvatska poraziti Njemačku. Rezultat ove legendarne utakmice pamtit ćemo zauvijek, a, vjerujte mi, pamtit ćemo i Freespace! Sve ono što smo željeli, čemu smo se toliko nadali, a nikako nismo dobivali, konačno je pred nama. Freespace ima sve: fenomenalnu grafiku i efekte kojima ni Prophecy nije ravan, nevjerojatno naprednu umjetnu inteligenciju i letne modele, a kruna svega je multiplayer snova koji će potpuno zasjeniti čak i X-Wing vs. TIE! Pogledate li ovu igru u cjelosti, bit će vam jasan Interplayev logo - For Gamers, By Gamers. Ta se krilatica osjeća na svakom koraku, od iznimno jednostavnog sučelja do apsolutne konfigurabilnosti i dostupnosti svim tipovima igrača. No, po tome je Interplay odavno poznat. Za razliku od većine softverskih kuća, Interplay uistinu prihvaća sugestije svoje vjerne publike te joj ispunjava sve želje i zahtjeve. Rezultat su fenomenalne igre svih žanrova, etalon igrivosti i korisničke nastrojenosti. Sjetimo se samo Fallouta i njegova nastavka, koji se bliži kraju izrade, u kojem je svatko od nas mogao



Vaš nosač izlazi iz subspacea. Prekrasno, zar ne?

sudjelovati jer je Interplay pozvao sve one koji su igrali Fallout i zamolio ih za mišljenje i sugestije. Da su kojim slučajem mene pitali kakvu bih svemirsku simulaciju rado igrao, moj bi odgovor vjerojatno glasio ovako: želio bih igru koja ima atmosferu starog X-Winga, grafiku i letne modele Wing Commandera i multiplayer X-Wing vs. TIE-a. Netko mi, čini se, čita misli jer Freespace je baš to: izvrsna grafička rješenja i primjena Voodooa iz Prophecyja potpomognuta Voodoo 2 tehnologijom ovdje su čak i bolja. Letni modeli su, koliko to može biti, realni - brodovi osjećaju ograničenja i ponašaju se sukladno svom operativnom stanju. Nema nikakve mogućnosti da brod prođe bez ogrebotine ili da se oštećen nastavi boriti, ali o tomu i o umjetnoj inteligenciji će poslije biti više govora. Atmosfera je u igri nevjerojatna s tim da nema nikakvih filmova ni priče vezane uz vaš konkretni lik. U Freespaceu ste, baš kao nekad u X-Wingu, tek jedan od pilota koji gradi svoju karijeru i koji se našao na pravom mjestu u pravo vrijeme. Misije su izvrsno povezane i osmišljene te priča teče kontinuirano, ali to nije imperativ. Naglasak je na onomu na čemu jedino i treba biti - na svemirskoj borbi. Multiplayer, čiji je nedostatak kod Prophecyja neoprostiv, je nešto nevideno: jednostavniji, konfigurabilniji od X-Wing vs TIE-a, a toliko moćniji. Kad se sjetim koliko je prašine LucasArts digao s tim multiplayer only proizvodom, pa kad

pogledam Freespace... gotovo me sram koliko sam bio skeptičan čuvši prvi put za nj. Tko bi mislio da ćemo u jednom jedinom proizvodu dobiti pravi "Best of" svih dosadašnjih svemirskih simulacija koji će objединiti najbolje elemente žanra i ukloniti sve greške. Toliko je toga za reći, no krenimo od početka.

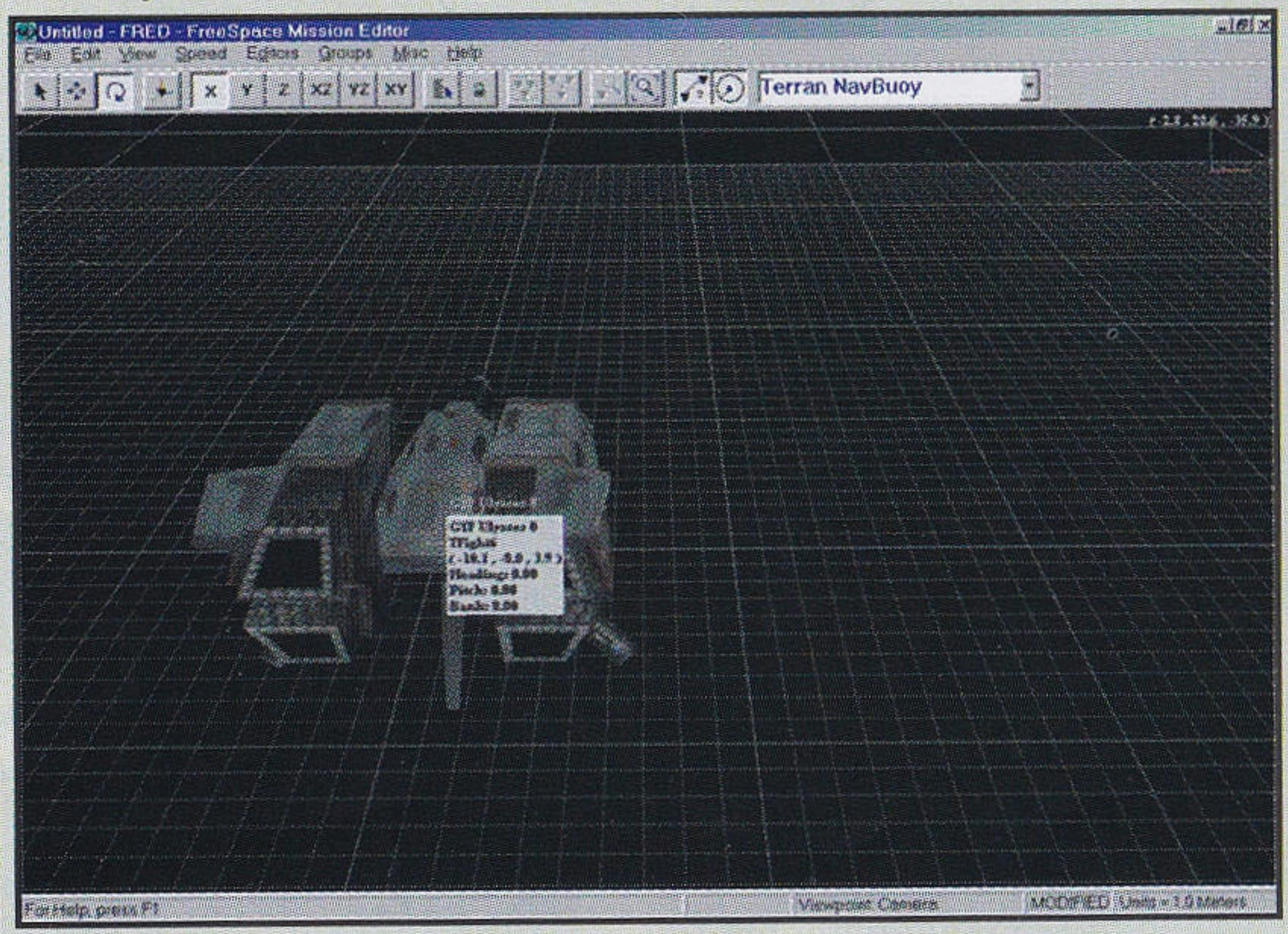
VELIKI RAT POČINJE...

U relativno dalekoj budućnosti čovječanstvo se proširilo daleko iza granica Sunčevog sustava. U osvajanju nepoznatog ljudi su, naravno, naišli na neprijatelja koji ne poznaje milost. Protivnici su ovaj put vasudanci, reptiloidna vrsta s kojom ljudi ratuju već četrnaest godina. No, posljednjih su se mjeseci počele zbivati čudne stvari ukazujući na nazočnost treće rase. Nepoznati se protivnik ubrzo pretvorio u zajedničkog jer alieni su se jednakom žestinom okomili i na ljude i vasudance. Dojučerašnjim krvnim neprijateljima nije preostalo drugo doli udružiti se i zajedničkim snagama pokušati stati na kraj okrutnim i tehnološki daleko naprednijim



FRED, your friendly mission editor

Za kreiranje single player i multiplayer misija i kampanja, na raspolaganju vam je FRED. Ovaj moćni potprogram omogućit će vam da na vrlo jednostavan način napravite vlastite misije i kampanje koje možete uploadati na Interplayev web site ili ih rabiti za organiziranje multiplayer sukoba. Misije je moguće planirati vrlo detaljno, čak možete snimati vlastite voice briefinge, tako da sve izgleda potpuno profesionalno. Upute su vrlo pregledne, ali takav je i program. Imate li volje i vremena, obavezno iskušajte FRED-a!





kako rabite oružje. Rakete su posebna priča - gotovo svaka ima posebnu namjenu i ne budete li ih pravilno rabili, nećete daleko stići. No, nisu samo oružni sustavi tako detaljni. Nišanje i praćenje ciljeva je stvarno na zavidnom nivou. Toliko opcija kod zahvaćanja ciljeva još nigdje nisam vidio, a posebno je pohvalan dodatak za automatsko praćenje cilja koji vrlo inteligentno bira onaj najopasniji. Isto tako, po prvi je put uključeno praćenje štićenih objekata. Na posebnom zaslonu tijekom cijele misije možete promatrati što se zbiva s transportima ili bilo čime što obavezno mora preživjeti ili biti uništeno. Komunikacija s ostalim pilotima je vrhunska - velikim brojem različitih komandi možete narediti napad, povlačenje ili čak napad na samo jedan sustav određene letjelice. Primjerice, da izbjegnute (nekad vrlo često) slučajno uništenje nekog broda, možete narediti da ga se samo "razoruža" ili da mu se samo unište motori. Uporaba wingmana je vrlo jednostavna i efikasna. Nijedan brod, ni vaš ni protivnički, ne ponaša se primitivno. Umjetna je inteligencija vrlo visoka, "umjetni" će piloti napustiti bojište da bi se naoružali ili će pobjeći primijete li da su nadjačani. Isto tako, ako su oštećeni, pokušat će pobjeći i napuniti štitove ili će znatno usporiti zbog prebacivanja energije s motora na štit. I napadačke su im sposobnosti jednako izražene: protivnik vrlo lukavo bira mete i naplaćuje vaše greške. Ostavite li objekt samo nakratko bez zaštite, budete uvjereni da će se netko okomiti na nj. Često ćete biti žrtvom diverzije - netko će vas namjerno pokušati odvući u stranu, izmicati vam i manevrirati na sve moguće načine dok vam njegove



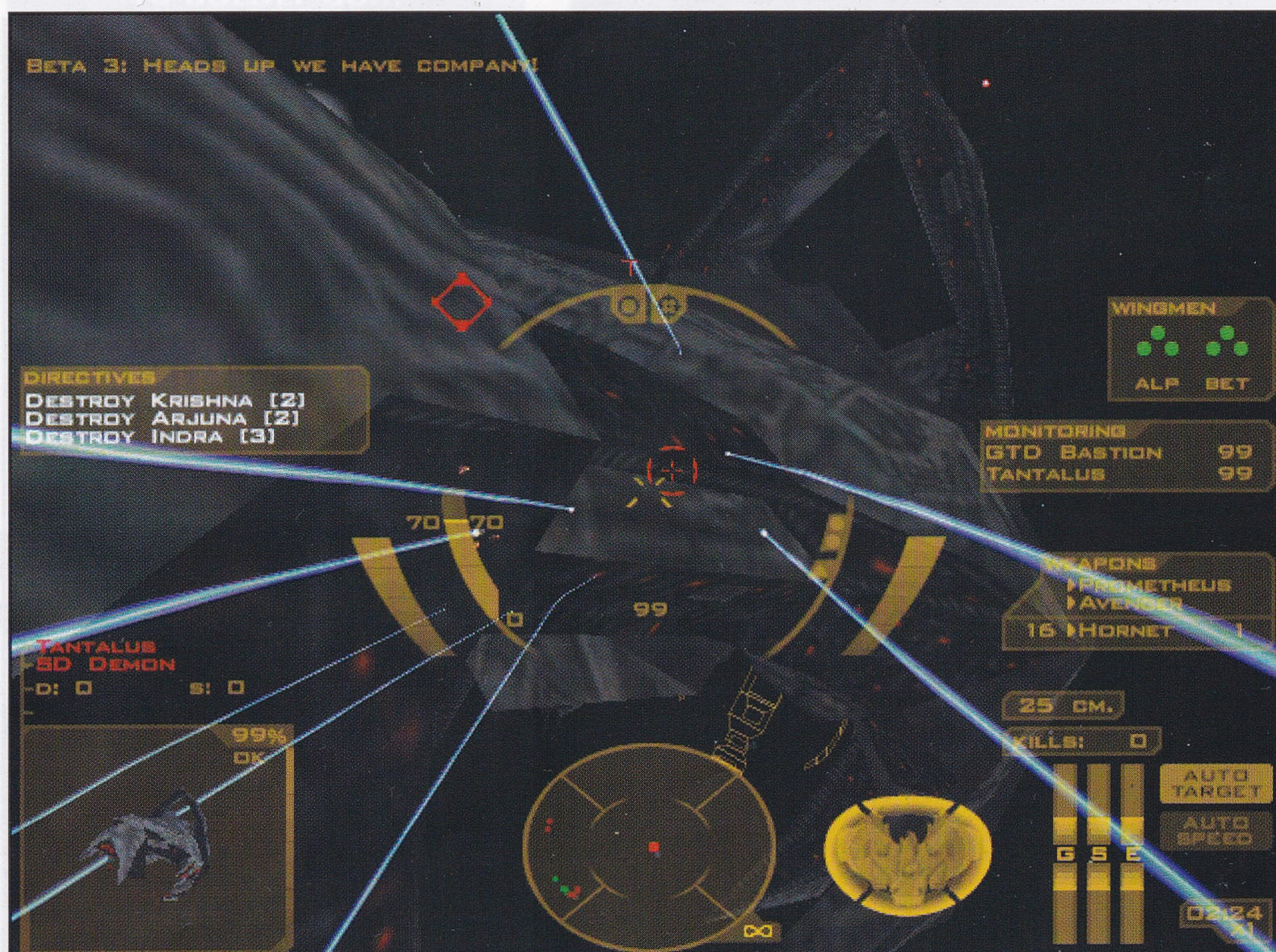
Slično kao u Prophecyu, omjer kapitalnih brodova i lovaca drži se "stvarnih" okvira, pa su bitke oko krstarica i nosača stvarno impresivne.

Interplay = FORCE!

Interplay se ponovno pokazao jednim od najboljih korisnika force feedback tehnologije. Već u Die By The Swordu impresionirala nas je kvaliteta force feedback efekata, a nakon Freespacea, teško da će itko ostati ravnodušnim. U Freespaceu je svako oružje, baš svaka vrsta topa ili rakete posebno simulirana. Snažniji topovi imaju jači trzaj, afterburneri uzrokuju trešnju čitave palice svo vrijeme rada, a pogotci su izrazito precizni. Čak ako ste i preblizu nekoj eksploziji, palica će se zanjati uslijed udarnog vala. Ako imate MS Sidewinder ili koju drugu programabilnu palicu, sve se tipke s lakoćom mogu programirati tako da će tipkovnica biti gotovo suvišna. Ipak, za potpuni užitek igranja, force feedback kontroler je nužan!

napadačima. Tu počinje novi rat, borba za goli opstanak rase. Netko će reći da ova priča jako podsjeća na Prophecy - nepoznati napadač, suradnja sa starim neprijateljem, a čak su i protivnički brodovi dosta slični - no, jednom kad počnete igrati, sve sličnosti prestaju. Freespace, po razvoju igre i načinu igranja, daleko više podsjeća na jedan drugi klasik - X-Wing. Tko god voli ovakve igre, svakako se sjeća jedne od prvih i svakako najboljih svemirskih simulacija. Misije su vrlo slične onima iz X-Winga, a i dosta je rješenja u borbenom dijelu igre gotovo identično. Prije svega, u Freespaceu nema filmskog i igraceg dijela: radnja se zbiva u kabini vaše letjelice i na briefinzima prije misija. Tu i tamo pojavljuju se prekrasne animirane sekvence, definitivno dosad najbolje u jednoj PC igri, ali one su tu samo da razbiju ugođaj i impresioniraju vas kvalitetom. Dalje, same se misije odvijaju isključivo na jednom prostoru pa nema izviđanja između navigacijskih točaka ni čišćenja neprijatelja u njihovoj blizini, što je u Wing Commanderima bilo vrlo često. Svaka misija počinje na poprištu bitke i traje sve dok s njege ne odete. Dizajn misija je posebno dobar. Od prve do posljednje, misije su smislene i povezane te se drže jednog smjera. Nema njihovog značajnijeg grananja ni različitih tijekom radnje, što je možda mali Freespaceov nedostatak u odnosu na konkurenciju, ali kako se sve igre uvijek

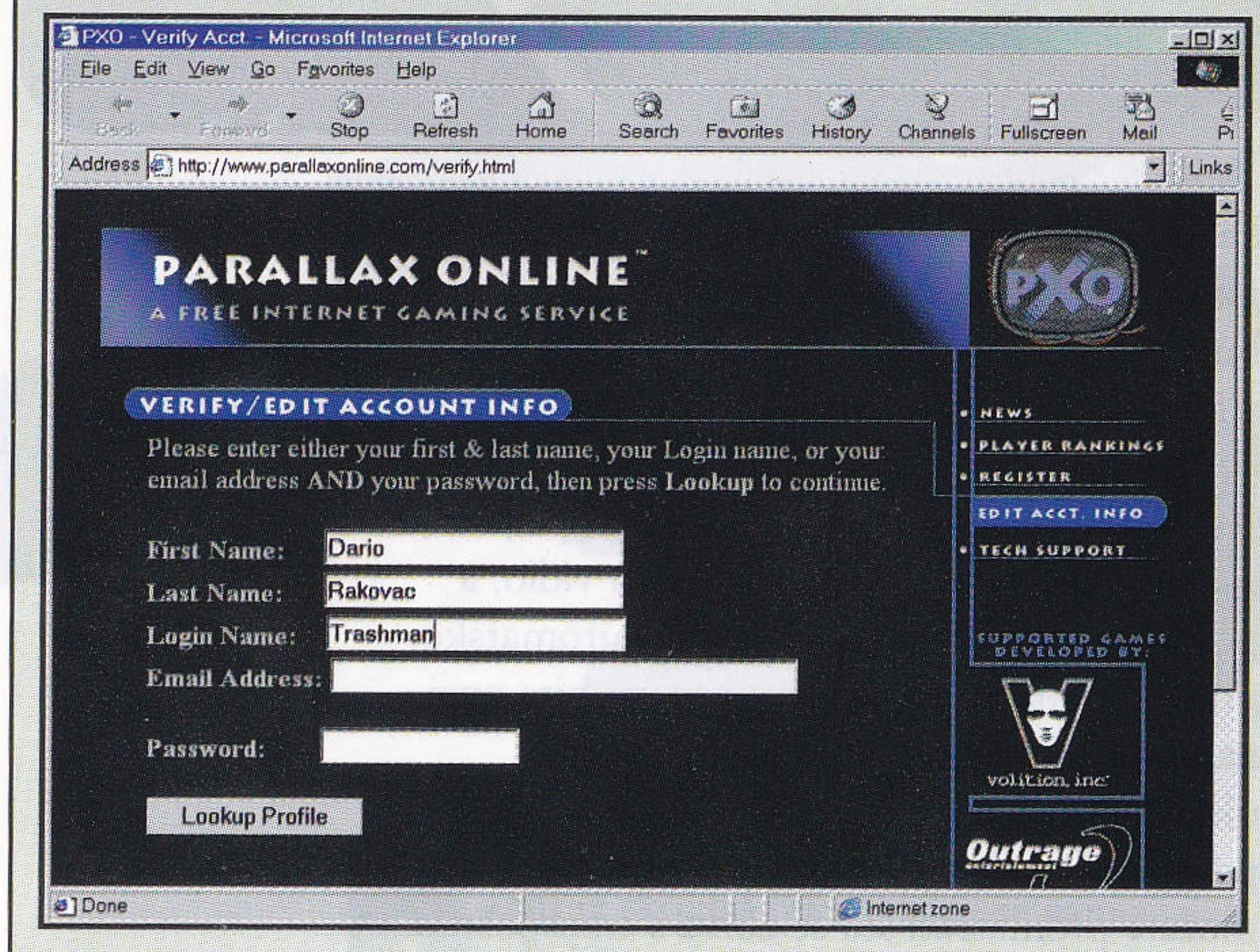
svode baš na to, Interplayovci barem ne lažu. To ne znači da se igra ne može nastaviti ne ostvarite li sve ciljeve. U pravilu, moći ćete igrati dalje čak i ako vam dosta toga promakne ili se vratite neobavljena posla. Naravno, nanižete li neuspjeh za neuspjehom, nećete dobivati novu tehnologiju i igra neće dugo trajati. Inače, postupni razvoj tehnologije daje igri neopisivu atmosferu i dinamiku koja vas stalno tjera dalje. Potpuno je logično da ljudi ne mogu biti spremni za tehnički toliko naprednijeg neprijatelja i da u prvo vrijeme ne mogu pružiti pravi otpor. U početku igre ni vi ni vasudanci nemate čak ni štitova, a da i ne spominjem naoružanje kojim ne možete ni ogrepsti nove protivnike, shivane. No, malo-pomalo će se razvijati nove rakete, topovi i letjelice donoseći vam prednosti. Razvoj je vrlo postupan i, barem po meni, realan: prvi tip topova će, primjerice, uspiti probiti samo shivanski štit i biti potpuno neučinkovit protiv oplate. To znači da uvijek morate paziti kako se naoružavate i



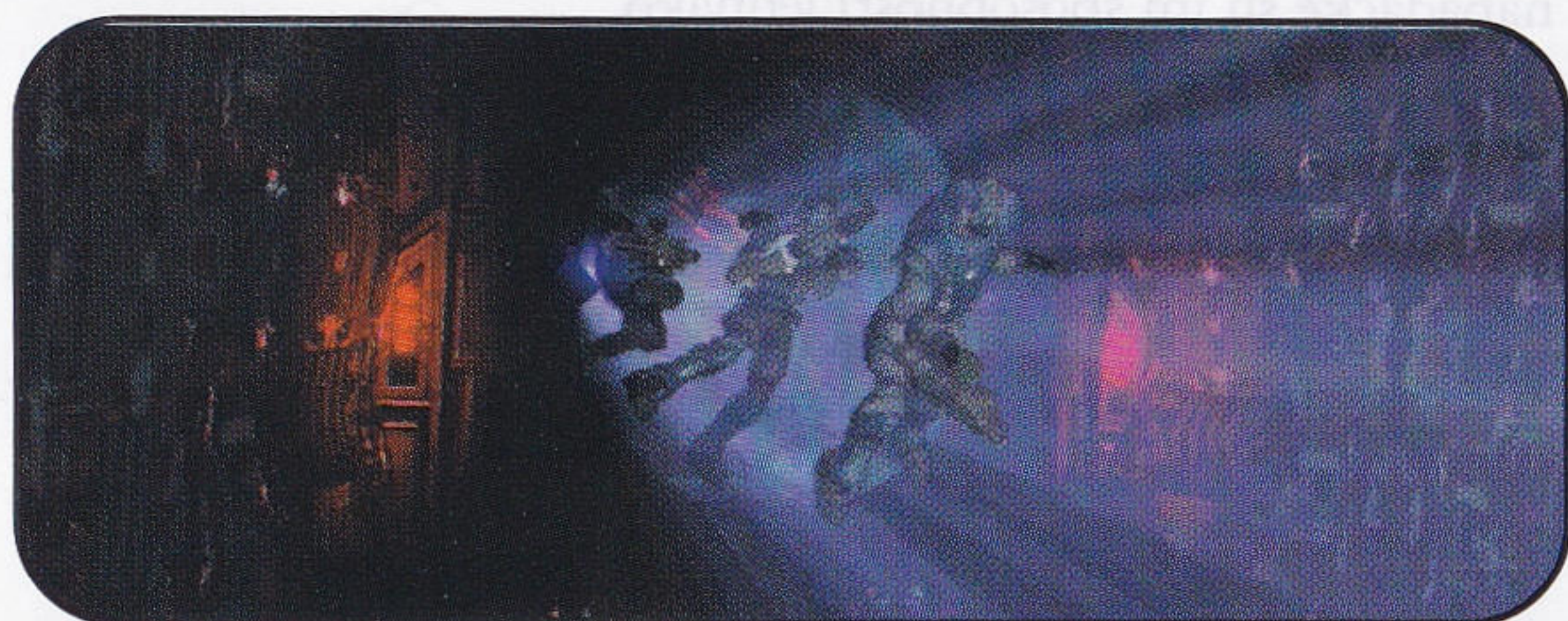
Rakete ispaljene u snopu fenomenalno su oružje protiv brzih lovaca, ali će dobro poslužiti i protiv nosača.

Kako do servera?

Da biste mogli igrati na Parallax Onlineu, potrebna vam je samo važeća e-mail adresa. Prije nego počnete igru, posjetite njihov site (možete i izravno iz igre), gdje se morate registrirati. Dobit ćete svoju šifru kojom pristupate serveru i pridružujete se igri ili kreirate vlastitu. Dobro je što s jednom šifrom možete rabiti pilota koliko želite pa vam ne trebaju dodatni accounti. Jedino morate biti spremni na astronomske telefonske račune jer jednom kada počnete igrati...



kolege budu derale po transportima. Srećom, ni vaši wingmani nisu mačji kašalj. Često morate biti vrlo brzi želite li ih spriječiti da vam odnesu lovinu ispred nosa. Vrlo su sposobni u dogfightu i kod napada na kapitalne brodove, oprezno napadaju određene sustave, ne ulijeću kao glineni golubovi (sjećate li se X-Winga?). Freespace od vas traži da rabite sve što vam nudi. Nikako se ne možete osloniti samo na topove ili se ponašati kao one-man-band. Posebice valja naučiti rabiti štitove. Energetski sustav u Freespaceu je gotovo identičan onome u Star Wars simulacijama. Energija se dijeli na topove, štitove i pogon te se vrlo jednostavno, po potrebi, prebacuje sa sustava na sustav.



Na ovakve smo efektne eksplozije već navikli, ali način na koji su ovdje izvedene ostavit će vas bez teksta.

Štitove je moguće konfigurirati i namještati sa sve četiri strane, ovisno o smjeru iz kojeg dolazi opasnost. Prebacivanje je, kao i sve ostale komande, vrlo jednostavno. Nakon svega rečenog pomislili ste da je upravljanje brodom vrlo složeno, ali to je čisti privid. Zapravo, uključite li automatsko zahvaćanje cilja i prilagodbu brzine, sve o čemu morate brinuti su štitovi i prebacivanje energije. Prije početka kampanje čekaju vas tri trening misije gdje ćete naučiti sve što trebate znati, a poslije, kad dobijete štitove u kampanji, očekuje vas napredni trening. Općenito, sve je glede sučelja vrlo intuitivno te ćete se brzo naviknuti na sve potrebne komande. Šećer na kraju: završite li misiju posebno uspješno, bit ćete unaprijeđeni ili nagrađeni medaljom. Nazovite me sitnom dušom, ali ono čega se najradije sjećam iz starog X-Winga je odora ukrašena trakicama i medaljama. Kako god okrenete, tu se najbolje vidi vaš napredak i to je jedina "opipljiva" nagrada za vaš golemi trud. Monotoni briefinzi koji vam objašnjavaju što ste sve postigli tek su suhoparan tekst, no mala kutijica s blještavim medaljama... to

je nešto. Ma, tko od vas neće priznati da svako malo sjedne i uživa u njima? Srećom, ovaj "bitan" detalj nije zaboravljen, u Freespaceu ponovno dobivate svo dužno priznanje u vidu znački, medalja i činova. Dakle, Freespace uistinu ima sve. Ima grafiku, ima atmosferu, ima igrivost, a ima i dušu. Priča je možda istrošena, ali je prikazana na način koji je čini dovoljno atraktivnom. Zapravo, ona je u drugom planu jer je svaka misija posebna priča. O svakom se zadatku toliko priča da se čovjek mora uživjeti u misiju i promatrati je na vrlo detaljnoj razini. Baš kao nekad, pamtit će se imena transporta i krstarica koje treba zarobiti ili uništiti pogotovo stoga što se dosta objekata javlja u nekoliko misija ili su oni predmet čitave serije zadataka koji se nadovezuju jedan na drugi. Doza maštovitosti vidljiva je i iz naziva brodova i krila - brodovi su nazvani po mitskim bićima ili bogovima grčke, egipatske i indijske mitologije dok su valovi neprijatelja u pravilu određeni horoskopskim znacima. Nije nešto značajno, ali je svakako bolje od monotonijske alpha, beta i gamma krila. Sve ove "sitnice" potvrđuju da u Interplayu igrači rade za igrače. Nema toga tko ovom igrom ne bi bio oduševljen i tko bi smatrao da je bacio novac. Jednostavno, ovo je najbolja svemirska simulacija svih vremena.

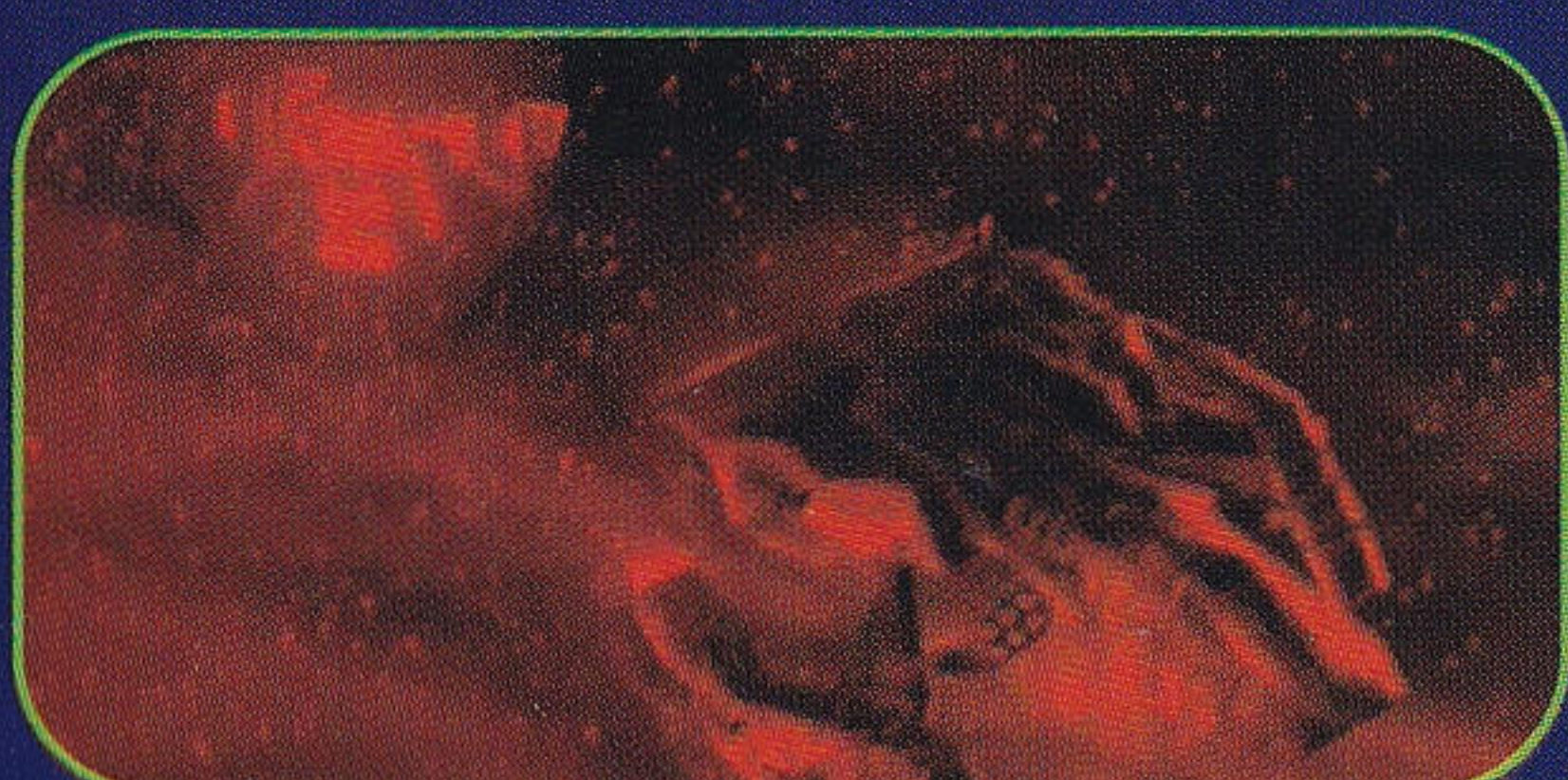
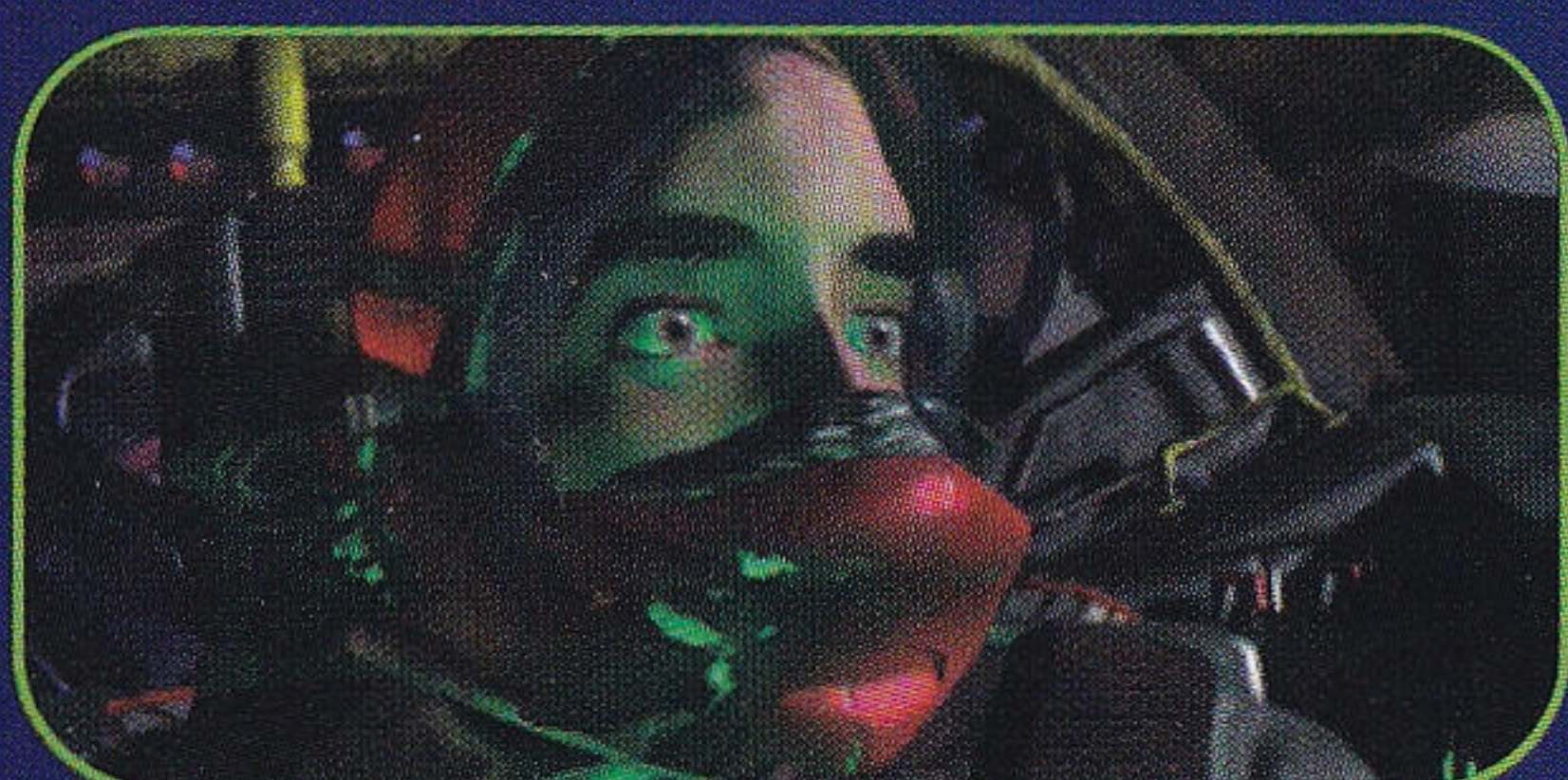
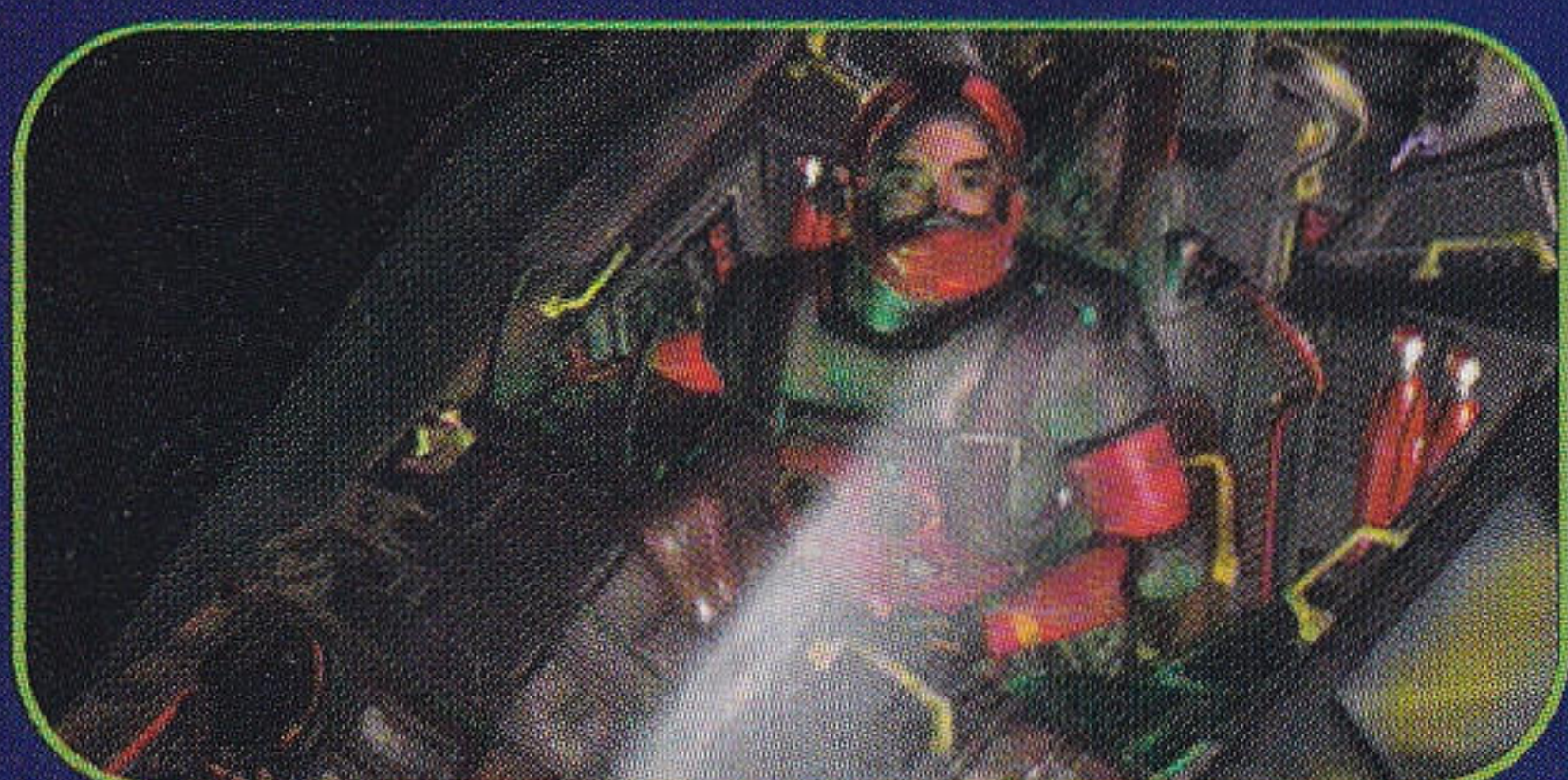
YOU ARE NOT ALONE!

Koliko god Freespace svojom kampanjom za jednog igrača bio moćan, to nije ništa prema vrhunskom multigraceru integriranim u igru. Prvi put jedan jaki naslov ima potpuno doradenu igru i za jednog igrača i za više njih. Interplay nije želio ponoviti greške konkurencije i orijentirati se samo na jednu od ovih strana pa je radio nešto duže, ali je zato na tržište izbacio proizvod koji ima sve. Više igrača moći će igrati standardnim spajanjem preko modema, mreže ili Interneta. Potonji je način svakako najzanimljiviji jer je za Freespace stvoren poseban server, Parallax Online, na kom se igraju neke od dvadeset službenih ili bezbroj samostalno kreiranih misija predviđenih za takav način igranja. Samo je spajanje vrlo jednostavno, a koliko će igra biti složena, ovisi o vama. Po želji, možete limitirati pristup igri na osnovi čina ili pripadnosti, možete kreirati vlastitu misiju ili čak igrati čitavu kampanju najviše s 12 suigrača. Naravno, tu je i klasični deathmatch - pojedinačno ili eskadrila protiv eskadrile. Jednom kada se spojite, ako imate brzi modem (56k),



Završna se bitka vodi u subspaceu. Bez štitova!

U Freespaceu imate priliku uživati u apsolutno najboljim animacijama viđenim na PC-u! Visoka rezolucija, mekoća i realnost pokreta stvarno su impresivni. Bilo da gledate uvodnu animaciju ili pojedine sekvenci u igri, sve je tako kvalitetno da ćete širom otvoriti usta. Interplay je konačno dokazao da se savršenstvo može postići. Šteta je jedino što je animacija tek desetak. Malo, ali tako slatko zadovoljstvo!



igra će teći dosta dobro ne budete li pohlepni za detaljima. Pogotovo bi korisnici sporijih modema trebali isključiti dobar dio grafičkih opcija. Nažalost, naše veze nisu dovoljno kvalitetne da bismo igrali baš kao da igramo



Brod za popunu oružjem uvijek je dostupan i vrlo brzo obavlja svoju zadaću te ga bez problema možete rabiti u žaru borbe.

single player. Freespace u svom multiplayer izdanju podržava i voice komunikaciju u stvarnom vremenu za što će vam biti potreban brz modem i dobar mikrofoni, a budite spremni i na usporavanje igre. Vani tvrde da stvar radi bez greške i Freespace se strahovito igra. Već postoje vrhunske eskadrile koje krstare serverima, a organiziraju se i službeni Freespace turniri. Na serverima se pojavljuje i velik broj novih misija, ima već i patcheva koji ispravljaju neke početne probleme s Internet igrom. Nažalost, svog single player pilota ne možete rabiti u multiplayeru te ćete potrošiti prilično impulsa dok stvorite zavidan status koji će vam otvoriti vrata svakoj igri. Zna li točno s kim želite igrati, možete izbjeći službeni server i izravno se povezati koristeći IP adresu. Ovako igra teče nešto brže, a nema ni slučajnih prolaznika koji samo opterećuju igru i smetaju. Najsigurnija je opcija igra izravnom vezom preko modema, koja vam neće preopteretiti račun i sasvim je dobra, pogotovo ako imate pravog protivnika.

TO BOLDLY GO...

Freespace je zaista smjelo krenuo ondje gdje su mnogi krenuli prije njega, ali je stigao mnogo dalje. No, to je samo još jedan dokaz koliko se u ovom našem poslu stvari brzo mijenjaju. Još nedavno nismo imali pojma što je to force feedback, a sad ćemo ga doživjeti u ovako sjajnom izdanju. Interplay je u Freespaceu iskoristio sve svoje adute, ali i od vas traži prilično jake karte. Riječi poput Voodoo 2 ili Pentium 2 padaju vam na pamet čim pogledate ove slike. Freespace radi fenomenalno glatko. Nikakvih trzanja ni grešaka na račun grafičkog enginea u igri nema, ali želite li ga vrtjeti s optimalnim brojem okretaja,

morate biti svjesni činjenice da će vam trebati dosta "konja". No, za kvalitetu koju nudi, Freespace može i tražiti tako mnogo. Kolikih smo se naslova nagledali koji nisu dali ni desetinu, a tražili su, u svoje vrijeme, čak i više. Freespace je tek početak čitave serije igara koje će ići pod zajedničkim imenom Conflict. Zasad još nema najava o nastavcima ili dodatnim kampanjama, ali budite sigurni, bit će ih! Ono što nas posebno zanima je odgovor konkurencije. Hoće li Origin uzvratiti Wing Commanderom 6 koji je u pripremi i za kojeg je ostavljeno dosta prostora ili će se vratiti LucasArts koji naveliko najavljuje misteriozni Star Wars projekt koji će se temeljiti na X-Wing vs. TIE i biti single player orijentiran? Pitanja su to na koja ćemo vrlo brzo dobiti odgovore. Sasvim je sigurno, Freespace je pokrenuo veliki rat, a hoće li u njemu pobijediti, vidjet ćemo! 🤖



I opet... "Look at the size of that thing!"

ALTERNATIVNO:

► X-COM - Interceptor

Najnoviji nastavak poznate se-rije igara seli vas u svemir jer ćete ovaj put izvanzemaljsku napast pokušati spriječiti prije negoli se spusti na Zemlju. Više ne vodite grupu komandosa na terenu nego iz kabine svemirske letjelice sudjelujete u borbi. Iako bi trebao izravno konkurirati Freespaceu, koliko smo vidjeli, ovaj naslov kvalitetom prilično zaostaje no ljubitelji X-COM igara zacijelo ga neće propustiti.

► Wing Commander - Prophecy

Donedavno najbolja svemirska simulacija nenadano je pala u sjenu. Nedostatak multiplayera je velika mana, ali vrhunske filmske sekvence spašavaju stvar. Slično Freespaceu, novi neprijatelj, novi heroji i novo oružje... Tehnički je nešto slabiji, ali ipak je to Wing Commander. Volite li tzv. interaktivne filmove i brzi ste na okidaču, čudi me da ga već niste odigrali.

Conflict: Freespace - The Great War

Svemirska simulacija

Proizvođač Volition Inc.

Izdavač Interplay



• ha, ha, ha

96

• atmosferu
• fenomenalnu izvedbu
• vrhunski multiplayer



Svemirska simulacija koja je nadvisila sve svetinje ovog žanra!



Preporučena konfiguracija

• P200
• 32 Mb
• 3Dfx

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☒ Glide
☒ Direct 3D

Multiplayer

☒ Internet
☒ LAN
☒ Modem

Quake 2 Mission Pack

THE RECKONING

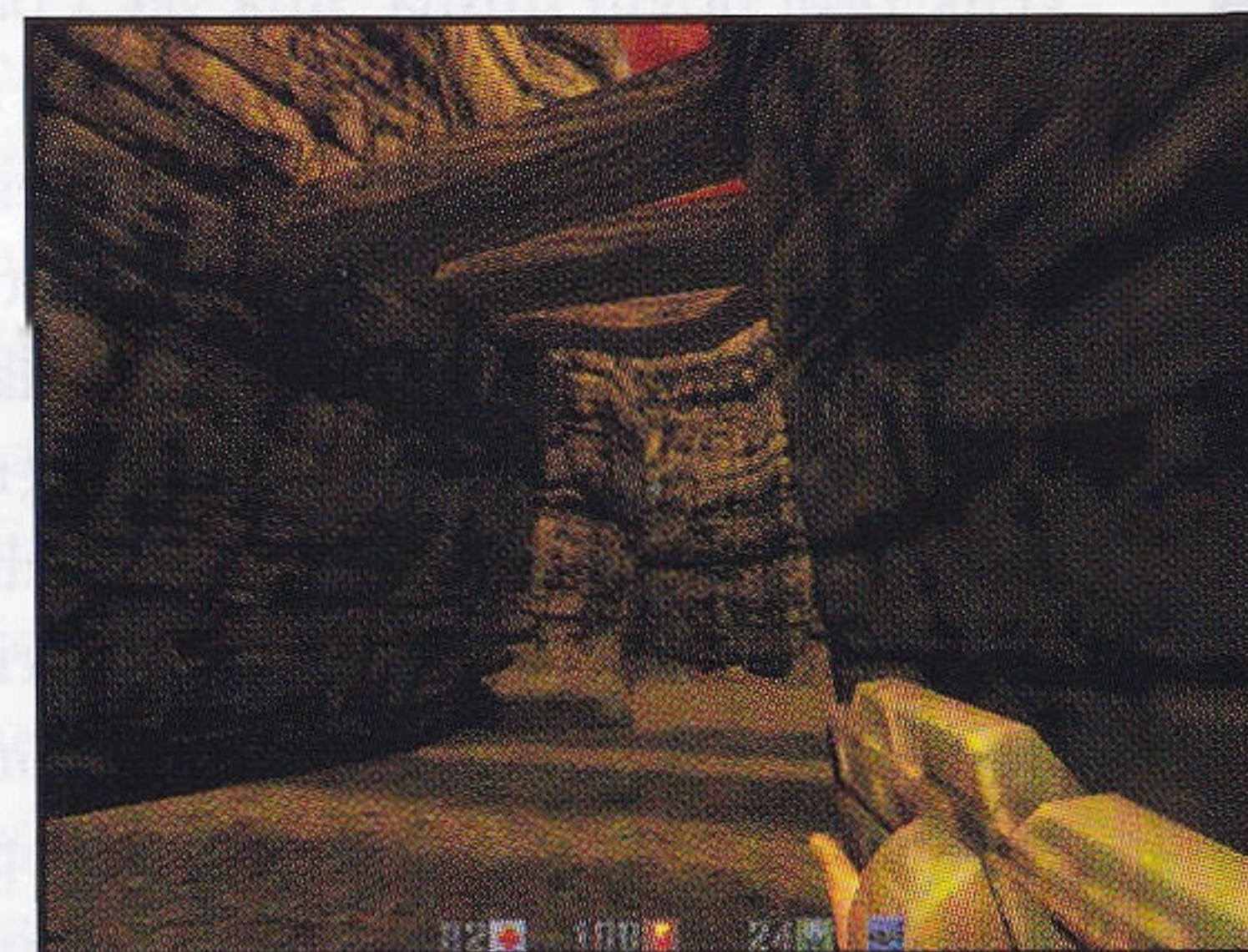
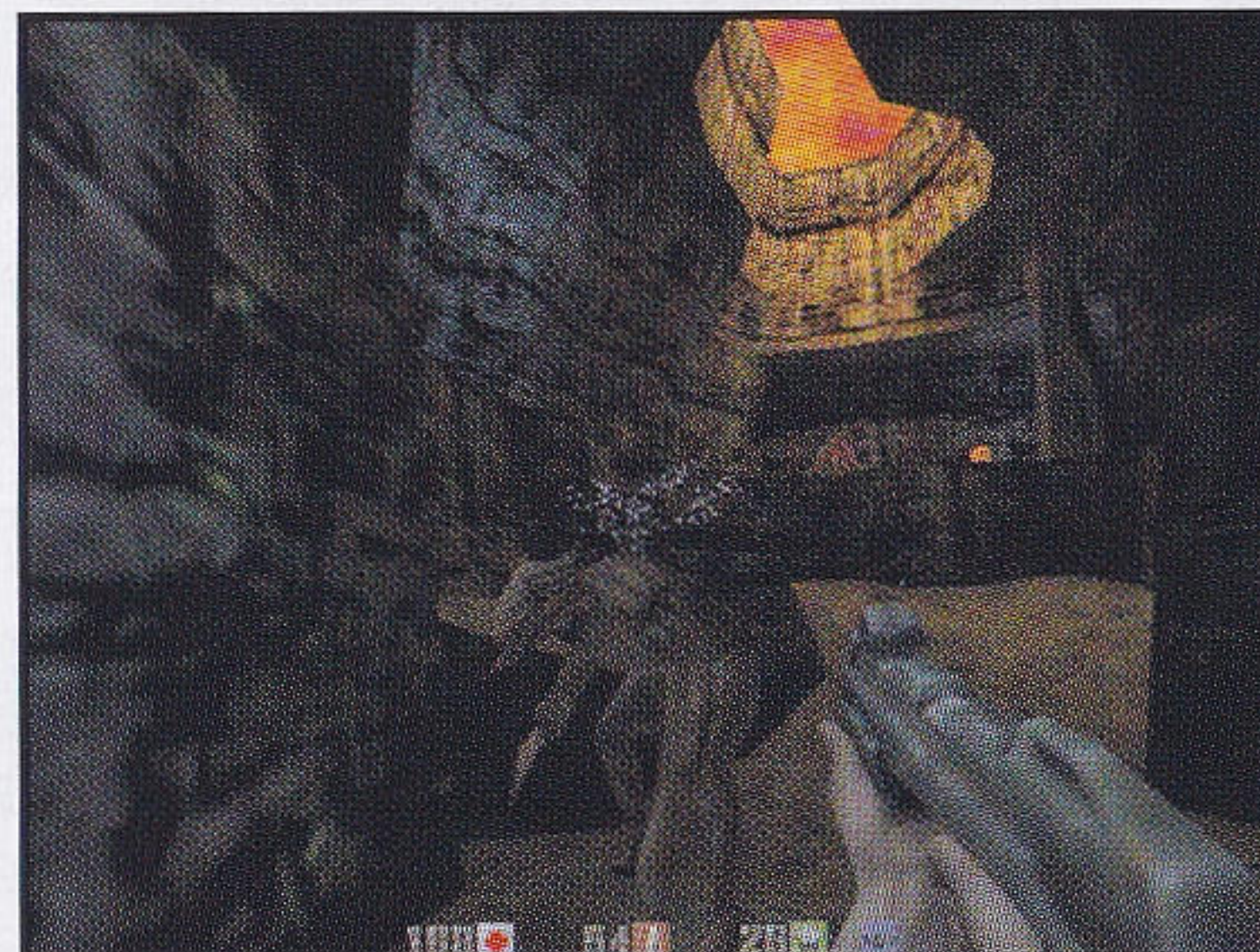


Malo borbe po kanjonima za početak igre. Vertikalni prostor potpuno neiskorišten!

Deža vu

Stigoste, konačno, kući s Q2 mission packom pod miškom na koji ste potrošili posljednji džeparac. Instalirate i pokrećete igru. Nešto vam je poznato? Opet Stroggos? Opet ste član elitne postrojbe marinaca i zasad je jedina razlika između ovog packa i originalne igre u tome što vam je kapsula zakazala zbog bliskog susreta s komadom smeća zaostalog u orbiti planete. Razdvojeni ste od kolega i ostavljeni na milost i nemilost starih strožana i ponekog novog kripla. Započinjete s bijednim blasterčićem, no već nakon nekoliko koraka kupit ćete si shotgun. Počinje vas moriti odvratiti osjećaj da ćete se obećanih novih oružja, ako ih uopće ima, načekati... Ovaj put nije vam zadaća uništiti oružje maštovito nazvano big gun (veliki top), nego ostati živ, kroz 18 nivoa, i obaviti više-manje različite misije koje spaja isti cilj. Naime sve te zavrslame kroz koje prolazite činite samo da biste otvorili nekakva vratašca. Kao da niste umjesto jednog komada oružja mogli ponijeti sa sobom

pajserčinu ili puno ključeva (Keycarda na Stroggosu! op. strožanin), ili... Prvi je put bilo zabavno, ali drugi put nije. Pogotovo zato što morate imati originalni Quake 2 ako želite "uživati" u ovom proširenju. OK, ništa od priče. Mnogi taj nedostatak neće ni primijetiti. Kvrugu, pa Q2 je akcijska igra i bitne su inteligentne mape, razorna oružja (kojih smo se tako zaželjeli igrajući Unreal), interesantne beštije, svježja grafika... Niš' od većine nabrojanog... Dostići kompleksnost i protočnost Q2-ovih mapa bio je za Xatrixovce prevelik zalogaj. Tim Willits i njegov tim iz Id-a stvorili su remek-djelo, mape prepune bliskih susreta i lako pamtljivih lokacija da bi orijentacija bila što lakša i da ne biste lutali po nivou tražeći izlaz. Gadovi koje su izmislili Id-ovci jednostavno su presnažni da bi ih uspela skinuti s trona nekakva ružna žuta hrpa poligona koju Xatrix pokušava prodati pod expansion pack materijal. Očekivanja glede prvog službenog mission packa dodatno su povećana iznimnim paketima misija koji su pratili



Quake 1. Nakon toga i Quakea 2, previše smo očekivali. Najveći prigovor Xatrixu upućujemo glede dizajna nivoa. Otvoreni prostori izgledaju nekako skućeno i ni u jednom trenutku nemate osjećaj da ste dio jednog megalomanskog svijeta kao npr. u Unrealu ili pak Juggernautu! Na mnogo mjesta nivoi kao da su nedoradeni (neki oštri i nerealni rubovi objekata stvarno bodu u oči). Unutrašnji prostori razlikuju se jedino po boji hrđe na zidovima. Zanimljivo, nijedna mi se scena nije usjekla u pamćenje kao, primjerice, u Quakeu 2 meat shredder koji stvara repromaterijal za ljudske čevape (odvratno...) ili kada ona odvratna varijacija baskervilskog psa skoči na vas kroz zid...



Za sve vas koji se preko ljeta samo igrate umjesto da kopate kanale i zaradite si džeparac (pa ne možete kupiti ovaj mission pack), Domagoj je na HackCD stavio promo animaciju koja će vam zorno pokazati sve o čemu je Patrik govorio u ovoj recenziji.

Prvi službeni Quake 2 Mission Pack
Ima li što jednostavnije nego napraviti Mission Pack za neku igru, pogotovo ako je ta igra globalno popularna i prodana u milijunskoj nakladi, i još ako se zove Quake 2? Id software pobrinuo se za razvojno sučelje i 3d modeler, potrebno je jedino malo kreativnosti u modificiranju postojećih oružja i neprijatelja te stvaranje zanimljivih 3D mapa i priča, po mogućnosti. Ekipa iz Xatrixa je malo promijenila paletu boja, napravila 2-3 karizmatična neprijatelja, dodala nekoliko atraktivnih oružja i rođen je mission pack. No kad je proizvod pušten na tržište, gle iznenađenja - nije uspio. Patrik misli da je ovaj proizvod u usporedbi s id-ovim remek djelom, pravo razočaranje.

Ovoga nema u Quakeu

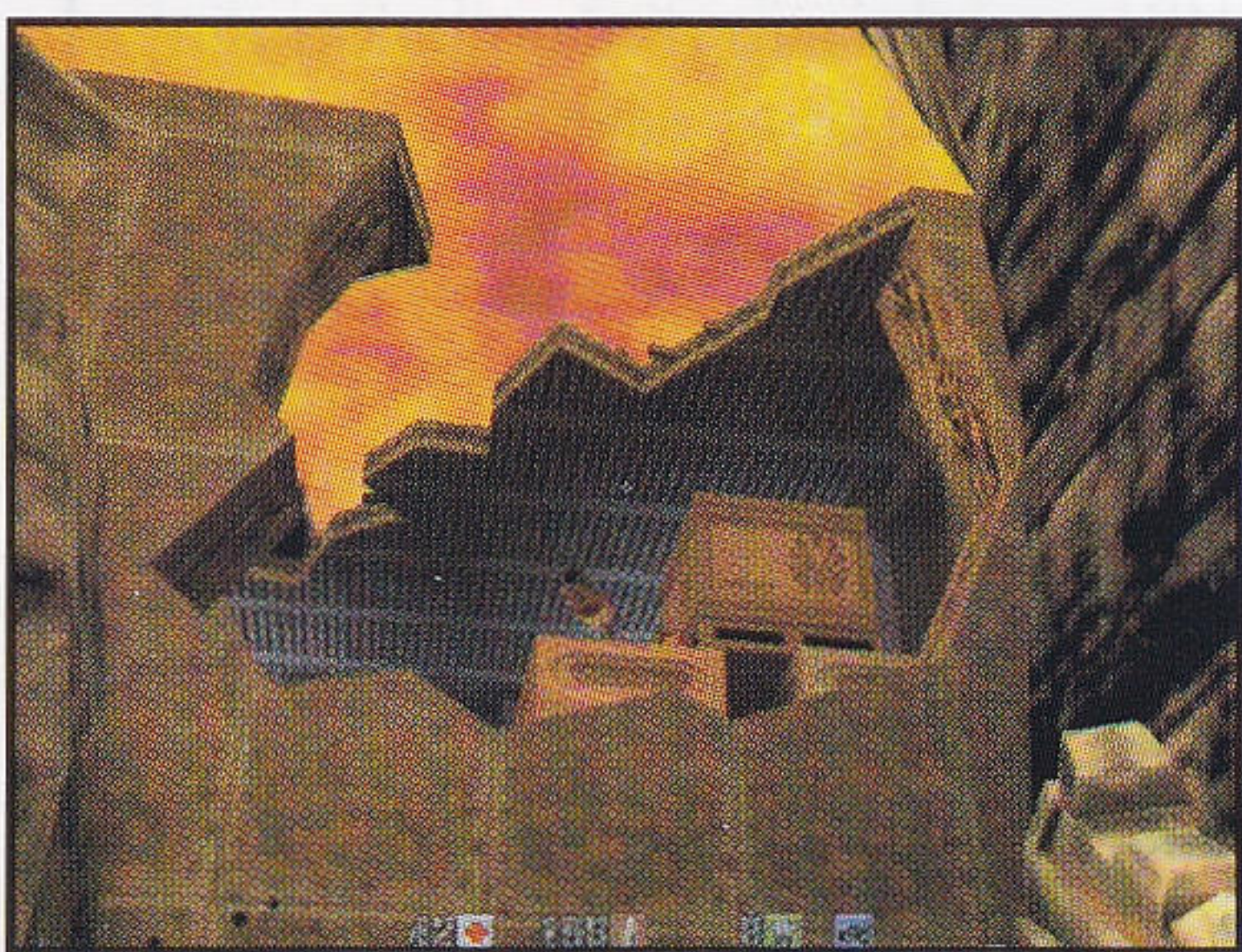
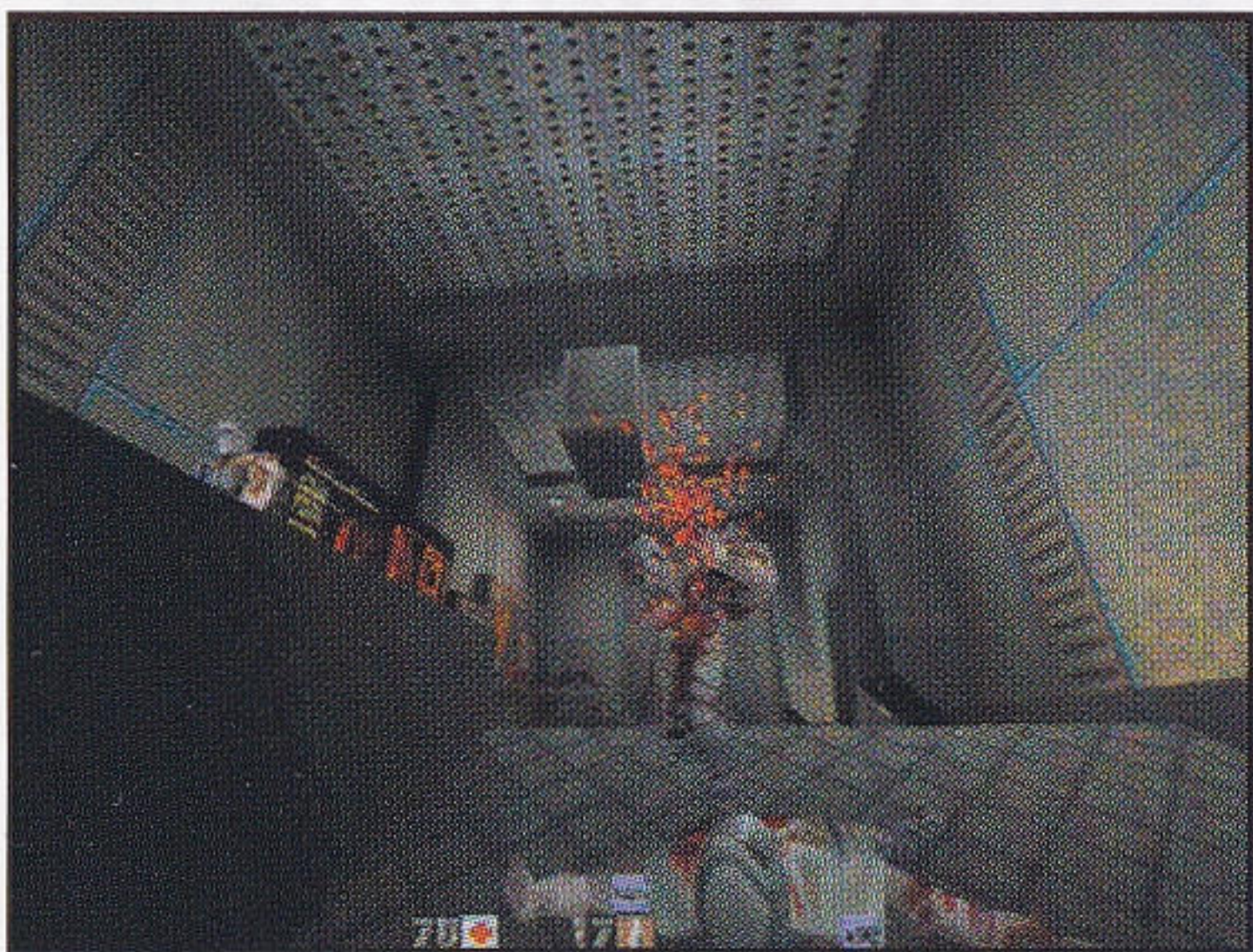
Mnogi neprijatelji su modificirani; gruntovi su dobili novi raspored oružja, bitches su opremljeni toplinskim samonavodećim raketama, a tankovi su dobili pojačane štitove. Novi neprijatelj zove se gekk i efikasan je na kopnu i u vodi. Ružan je i žut. Ako vam se približi, vjerojatno ćete morati reloadati! Novo oružje je ion ripper, energentsko oružje čiji se projektili odbijaju o zidova omogućujući gađanje iza ugla. Manje je važan phalanx particle cannon čija su eksplozivna punjenja nešto jača od raketa u Q2. Tu je i zamka, zgodna i zabavna stvarčica, ali korisna samo u multiplayer igrama. Igrača koji joj se približi usisa i načini od njega kockicu hrane. Zgodna stvar je i quad fire koji vam učeterostručuje brzinu pucanja oružja. Ovo zajedno sa quad damageom ubija sve u sekundi!!



Potom malo razgledavanja smrdljive hrđave klaustrofobične kanalizacije.

Napomena

Vjerojatno vam se ovaj opis čini malo antikvejkovski. Zapravo, i nije to sve tako loše, ali je autora razestilo što mu je urednik tutnuo da opisuje Q2 mission pack u zadnjoj trećini Unreala, koji je morao čekati... Da nije bilo Unreala, išlo bi ovo još u prošli broj...



Povratak hrđi i ružnim interijerima koji su, valjda tako misle Idovci, nužni za dobru (trulu) atmosferu FPP-a...

Ipak

Tu i tamo se nazire iskra originalnosti i kretanja u smjeru koji bi doveo ovu igru do Quakeove slave. Npr. čekići koji se ljuljaju (ako ste dovoljno nepažljivi i zahvate vas, letite u lavu) ili kontejneri pričvršćeni na plafon koje rušite pucanjem i tako si stvarate put do tajne oдаje prepune goodiesa. Što se više približavamo kraju Reckoninga, mape postaju bolje i zanimljivije. Vertikalni prostor konačno postaje dobro iskorišten. Odličan efekt postižu i neke izolirane skriptirane sekvence, kao npr. zračni napad ili urušavanje kamenja u spilji. Potencijal je jasno vidljiv, ali u konačnici ipak nismo dobili igru bolju od Q2. ☺

CHEAT ZONE

Komandom **give all** dobijate na raspolaganje sva Quakeova oružja. Ako je već slično, neka bude isto... Ako želite nova oružja, na početku igre upišite **give ionripper** ili **give phalanx**. Ako želite puniti streljivo i zdravlje, pritiskom na neku tipku za vrijeme igre upišite: **bind "h" give health, bind "m" give ammo**. Ako to ne želite upisivati svaki put pri startanju Quakea, jednostavno upišite te linije u **config.cfg** datoteku koju otvorite standardnim uređivačem teksta (notepad). Za Q2 dotična datoteka je u base Q2 direktoriju, dok je za mission pack u Xatrix direktoriju.



Na momente stvar izgleda zaista obećavajuće!

Quake 2 - The Reckoning

FPP pucačina

Proizvođač Xatrix Entertainment

Izdavač Activision

• u usporedbi sa Unrealom izgleda jadrno

70

• fiks za Q2 manijake

Na ovih 18 nivoaa igrivosti je sasvim dovoljno, čovjek bi pomislio da je već to dovoljan razlog za kupnju ovog mission packa, ali jednostavno nije. Nije jer ne postoji ništa čime bi se ovaj paket misija razlikovao od originala.



Preporučena konfiguracija

- P166
- 32 Mb
- 3Dfx Voodoo

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☒ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.

Adresa: Argentinska 4, Zagreb

Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53

E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

http:

Radno vrijeme: 9:30-20:30

Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB



BUBA

Brajkovićev prilaz 6, Zagreb

Tel: 01 65 51 470

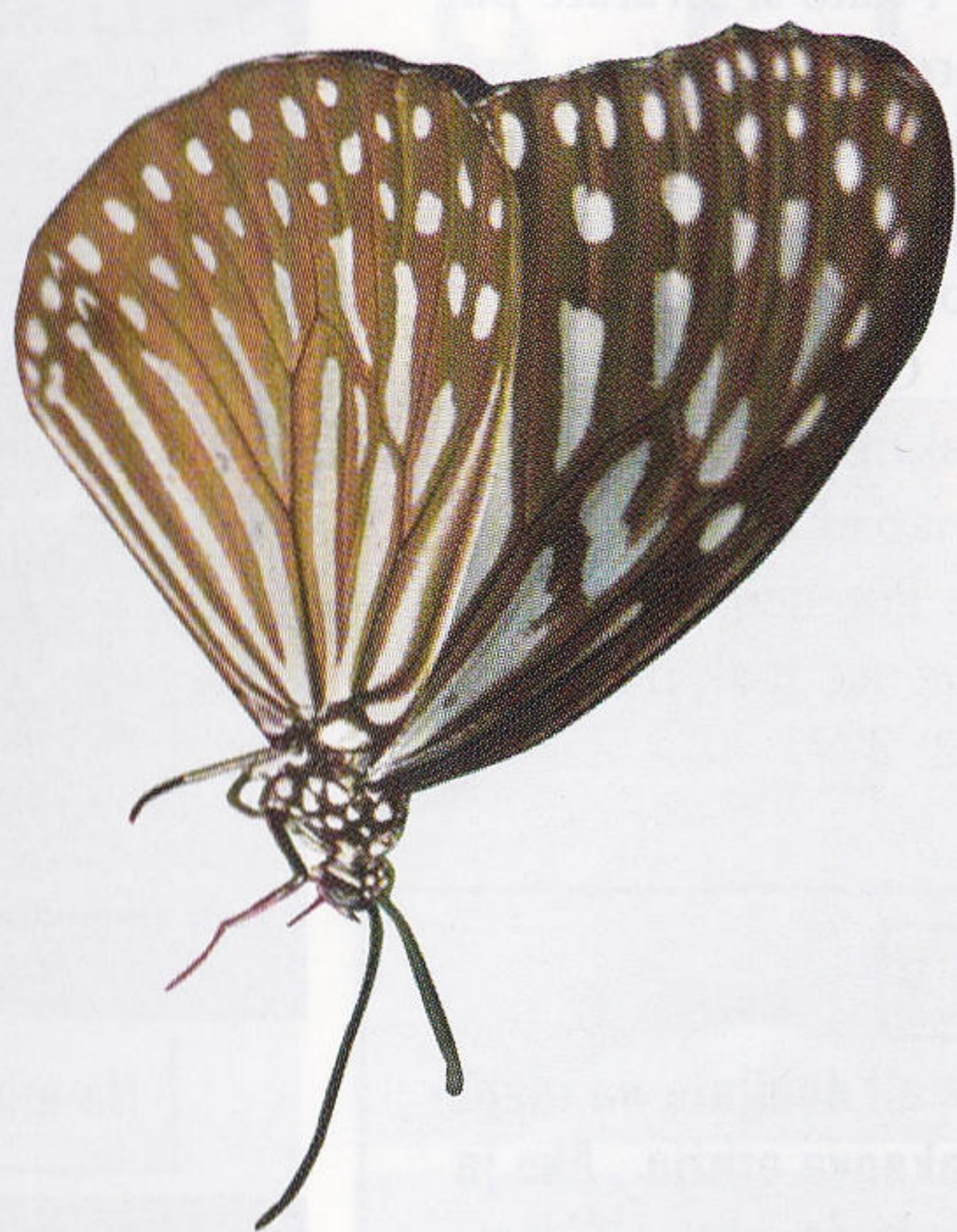
E-mail: multime1@tel.hr

Radno vrijeme: 9 22

Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjutorski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dodite i isprobajte simulacije leta i vožnje!

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (**Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb**) ili faksirajte podatke na broj **01 427 883**. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. **01 435 179**.


pustite se



Mi imamo rješenje

BBM Internet
Bosiljevska 45
internet@bbm.hr
30 11 77
300 869



Na internet preko
besplatnog telefona 0800

Tražimo partnere i suradnike za plasman naših usluga

Options

Pristup internetu
E-mai
WEB stranice
On-line shopping
Programi
Oprema

MOGUĆNOST KREDITIRANJA NA 6 RATA ČEKOVIMA GRAĐANA (+15%)

HGspot

Brune Bušića 17, Središće, 10010 Zagreb

tel. (01) 688 199, 6602 496, 6603 122 • fax (01) 6604 799

- ▶ Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, subotom: 9.00 - 15.00
- ▶ Mogućnost kreditiranja na 6 rata čekovima građana (+15%)
- ▶ Besplatna dostava na području Zagreba

Intel P200 MMX

3.750,00 kn

MBO Pentium (75-233), LS VIA 256 kb cache, 2 DIMM
INTEL Pentium MMX 200 MHz
Cooler (CPU P166-233, AMD K-6)
DIMM 16 Mb, 168 pins, SDRAM, 10ns
Mini Tower, 200 W
VGA S3 Trio 64V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (2 MB max.)
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac
HDD WD Cavlur 2.1 GB
Keyboard HR, Chicony WIN95, CP 852
Mouse Artec, tri tipke
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dig. 0.28

Intel PII-266 Celeron

4.400,00 kn

MBO Pentium II (233-333), JET WAY, J-7XB, EX, AT
INTEL Pentium II - Celeron, 266 MHz, 0 kb cache
Cooler (CPU Celeron 266 MHz)
DIMM 32 Mb, 168 pins, SDRAM, 10ns
Mini Tower, 200 W (ATX)
VGA S3 VIRGE, 3D, 2MB
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac
HDD WD Cavlur 2.1 GB
Keyboard HR, Chicony WIN95, CP 852, PS/2
Mouse Artec, tri tipke
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dig. 0.28

Intel PII-266 Klamath

5.450,00 kn

MBO Pentium II (233-333), LS, LX
INTEL Pentium II - KLAMATH, 266 MHz, 512 cache
Cooler (CPU Pentium II 233-333 MHz)
DIMM 32 Mb, 168 pins, SDRAM, 10ns
Mini Tower, 200 W (ATX)
VGA S3 VIRGE, 3D, 2MB
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac
HDD Maxtor 3.2 GB, UDMA
Keyboard HR, Chicony WIN95, CP 852, PS/2
Mouse Artec, tri tipke
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dig. 0.28

radno vrijeme 9.00-18.00h subotom 9.00-15.00h

cijene na dan 15. 04. 98. (uračunat PDV)

Kako se uključiti u HINLA natjecanja?

Nakon mnoštva vaših komentara na ovu rubriku, postalo je evidentno da vas zanimaju detalji oko prijava na HINLA natjecanja jer čini se da danas svatko (pa i naše mame) misli da može pobijediti HINLA-ine šampione u Quakeu, Warcraftu... Mi vam ispunjavamo želju i donosimo pravila prijavljivanja - tko zna, možda se baš među vama krije budući Quake šampion?

Kristijan Žibreg

POJEDINAČNO

Svi oni koji žele pojedinačno ući u neku od HINLA lista trebaju sljedeće:

1. Imati tehničke uvjete ili imati PRIJATELJA koji ih ima ili biti ČLAN nekog od informatičkih klubova. Osnovni tehnički uvjet je posjedovanje PC računala i modema (može i od prijatelja kod kojega ga možete rabiti, ili da je posudjen preko vikenda ili slično).
2. Prijaviti se za jednu (ili više) od brojnih pojedinačnih disciplina u HINLI. Prijava se obavlja preko prijavnice na web stranicama HINLE (www.hinla.hr), e-maila (mage-kk@zg-tel.hr), telefonom (01/3886-811) ili poštom (Kompjutorski klub MAGE, Slavenskog 1/1 (Shop. centar Prečko), 10000 Zagreb). Prijava preko prijavnice na web stranicama je najbrža i najtočnija (i automatska), a možete je obaviti i preko prijateljevog računala i accounta (ali na svoje ime, naravno). Kod ostalih vrsta prijave (e-mail, telefon, pošta) trebete navesti sljedeće podatke: nadimak (Nickname), prezime i ime, adresu, mjesto, godinu rođenja i disciplinu za koju se prijavljuješ. Nadimak je dug maksimalno 8 znakova i može sadržavati slova, maksimalno jednu brojku i znak minus (-). Prijaviti se mogu sve zainteresirane osobe (i izvan Hrvatske).
3. Aktivno sudjelovati. Pod tim se podrazumijeva odigravanje pojedinačnih susreta (1na1) protiv nekog od članova Hinle u toj disciplini po pravilima za tu disciplinu. Odigrati se može preko serijskog kabela (direct link), modema, mreže i interneta (kali). U bodovanje ulaze svi susreti za koje je izvještaj o susretu pravilno unešen (preko report obrasca na web stranicama Hinle) ili dostavljen (poštom ili e-mailom). Izvještaj podnosi gubitnik, a možete ga unijeti i sa prijateljevog ili posuđenog računala (i modema), makar ste igrali na sasvim drugim računalima, u mreži, u nekom od klubova i slično. Susreti se moraju odigravati redovno, što znači barem jedan u 20 dana.

GRUPNO (KLANOVI)

Svi oni koji žele ući na neku od HINLA lista kao grupa (klan) trebaju sljedeće:

1. Imati tehničke uvjete ili imati PRIJATELJE koji ih imaju ili biti ČLANOVI nekog od informatičkih klubova. Osnovni tehnički uvjet je posjedovanje barem 2 PC računala i modema (može i od prijatelja kod kojih ih možete rabiti, ili su posudjeni preko vikenda ili slično). Za neke igre dovoljno je jedno računalo i modem.
2. Prijaviti se za jednu od brojnih grupnih disciplina u HINLI. Prijava se obavlja istim načinom kao i za pojedince, tj. prvo se moraju prijaviti pojedinci (dvojica, trojica ili više, ovisno o disciplini) u pojedinačnoj prijavi, a NAKON toga

popunjavaju prijavicu za klan u kojem upisuju naziv klana i dodjeljuju mu članove (sebe i svoje suigrače).

3. Aktivno sudjelovati. Pod tim se podrazumijeva odigravanje grupnih susreta (2na2, 3na3...) protiv nekog od klubova Hinle u toj disciplini po pravilima za tu disciplinu. Odigrati se može preko mreže i interneta (kali), a neke igre čak i preko kabela i modema (npr. Fifa, gdje 2 igrača mogu igrati na jednom računalu). U bodovanje ulaze svi susreti za koje je izvještaj o susretu pravilno unešen (preko report obrasca na web stranicama Hinle) ili dostavljen (poštom ili e-mailom). Izvještaj podnosi gubitnički klan, a možete ga unijeti i s prijateljevog ili posuđenog računala (i modema), makar ste igrali na sasvim drugim računalima, u mreži, u nekom od klubova i slično. Susreti se moraju odigravati redovno, što znači barem jedan u 20 dana.

EKIPNO

Svi oni koji žele ući u neku od slavni HINLA ekipa trebaju sljedeće:

- Obavezno biti ČLAN nekog od informatičkih klubova. Osnovne tehničke uvjete osigurati će vam vodstvo kluba (to im je i cilj, zato su i osnovani). Ako nema nikakav klub u blizini, osnujte svoj. Za početak je dosta 4 PC računala povezana u mrežu u nekoj sobi ili garaži (može samo preko vikenda ili praznika). Ako vam je teško tražiti klub u kojem ćete igrati, prijaviti se možete na oglasnoj ploči Hinle gdje će vas sigurno primijetiti neko od voditelja ekipa. ZA to treba (uz osnovne podatke navedene gore) opisno navesti i iskustva u igranju (modem, internet, klubovi, rang liste i sl.).

KAKO DO NAGRADA?

Za svaku od disciplina (pojedinačnih, grupnih i ekipnih) bit će osnovan i poseban nagradni fond. Da biste osvojili nagradu trebate:

1. biti članovi prve lige (barem u jednoj od disciplina), što se postiže dobrim rezultatima i redovnim odigravanjem utakmica
2. redovno uplaćivati natjecateljsku članarinu. Osim što redovnim plaćanjem članarine možete osvojiti nešto iz nagradnog fonda, time možete steći i uvjete za kupnju računala ili neke druge opreme (ili uzimanje kredita), jer se dio vaše članarine (na vaše ime) redovno uplaćuje u štednju.



ŠTO SE NOVOGA KUHA U HINLA-I?

Kako smo načuli da se u HINLA-i sljedećih mjeseci pripremaju neka velika iznenađenja, uhvatili smo **Nenada Rafajeca** (autor HINLA natjecanja i predsjednik Organizacijskog odbora) da čitateljima Hackera otkrije nekoliko ljubomorno čuvanih tajni

Prva službena prvoligaška sezona ekipnog HINLA natjecanja protekla je u pravom natjecateljskom, sportskom ozračju s puno uzbudljivih, napetih i jakih, izjednačenih utakmica. Uz stare (provjereno dobre) ekipe, pojavilo se i mnogo novih. Od starih, iskusnih ekipa sve su potvrdile svoj status, osim "Sinova" koji su isključeni za ovu sezonu zbog nekih "nesportskih" aktivnosti. Tri zagrebačke ekipe (Quake, Tribe, Divovi) te jedna splitska (Pnp) potvrdili su svoj status glavnih favorita. Od novih ekipa istaknuo bih "Zonu" iz Varaždina koja je uspjela samo nakon 3 tjedna poslije osnivanja upasti u Prvu ligu. "Zona" je samo jedna od ekipa iz vrlo aktivne Varaždinske regije od kojih očekujemo ujesen potpuno ravnopravnu borbu s iskusnim zagrebačkim i splitskim "vukovima". Posebno se ovdje želim zahvaliti velikom entuzijastu iz Varaždina Robertu Veseljaku, čijim je radom i stvorena ovako jaka regija i jake ekipe. Od ostalih novosti u proljetnoj sezoni, treba spomenuti uvođenje nagradnog fonda (5 PC Pentium 200MMx računala), što je dalo još jedan dodatni poticaj svim ekipama, zatim širenje dostupnih informacija na službenim HINLA web stranicama te povećanje broja čitatelja i posjetitelja tih stranica (mjesečno 2000 stalnih "čitatelja" i 10000 povremenih posjetitelja iz zemlje ali i iz inozemstva). Od aktivnosti na medijskoj prezentaciji natjecanja, svakako treba istaknuti uspostavu suradnje sa časopisom Hacker, čijoj se redakciji, vodstvu časopisa i glavnom uredniku Kristijanu posebno zahvaljujemo za uloženi trud. Istaknuo bih i pojedince-igrače koji su iznimno zaslužni za uspjeh svojih ekipa i cijelog HINLA natjecanja svojim fer pristupom prema protivnicima, redovitim dolaskom na utakmice, jednim kompletno profesionalnim pristupom i odličnim igrama. Iz ekipe Quake to su Boris Buršić (nepobjedivi "quakeaš" i uspješni voditelj ekipe s Jaruna), te Siniša Gjerek i Tomislav Novaković, iz splitske ekipe PNP to su odlični "strategijaši" Aleksandar Petrović i Duje Lalin, iz ekipe Divova Denis Piljek (novoustoličeni "kralj" Duke3D discipline), iz trešnjevačke ekipe to su Borut Hađialić i Zoran Vujisić.

Za sljedeću sezonu (Jesen 98) već smo uveli nove discipline (Quake2 i Starcraft) s kojima je prednatjecanje već započelo u ekipnom dijelu, a posebnu ćemo pozornost posvetiti boljem aktiviranju (malo zane-marenom) natjecanju pojedinaca i grupa (klanova), preko (već u svijetu poznatih) ladder lista. Tu će se naravno naći mjesta za širi raspon disciplina (Fifa98, Age of Empires, Formula1 GP2, Descent, MK3...). Za tu vrstu natjecanja bit će formirani i posebni nagradni fondovi po svakoj disciplini (ovisno o popularnosti-masovnosti pojedine discipline). Planiramo također i međunarodna događanja poput "Otvorenog prvenstva Hrvatske", susreta nacionalnih reprezentacija (prvenstveno mislim na susjedne države) u kojima će se naši domaći "ratnici 21. stoljeća" okušati i u međunarodnim vodama. Na polju medijske prezentacije HINLA natjecanja u završnoj su fazi dogovori oko pokretanja vlastite emisije HINLE na televiziji. Osim toga, očekujemo i proširenje suradnje sa časopisom Hacker, uspostavu suradnje i s ostalim informatičkim časopisima, te objavljivanje video-sadržaja (snimke utakmica, kratki intervjui i sl.) na web stranicama.



Veselje Varaždinaca neposredno poslije izbornog plasmana u Prvu ligu

RECENZIJE PLUS

Iz mjeseca u mjesec sve je više igara koje zaslužuju opširnije recenzije, a prostor u Hackeru je ograničen. U želji da vam predstavimo gotovo sve bitne igre o kojima biste trebali biti informirani, naši recenzenti su zamoljeni da u ovoj rubrici u telegrafskom stilu recenziraju igre koje nismo uspjeli opisati na onoliko prostora koliko bismo mi to željeli. To, naravno, ne znači da je riječ o lošim igrama - naprotiv - neke od njih su itekako vrijedne vaše pozornosti, poput Championshipa Racinga koji ovaj mjesec posebno izdvajamo u okviru rubrike Recenzije Plus. Javite nam pismom ili mailom što mislite o ovoj rubrici i kako je poboljšati.

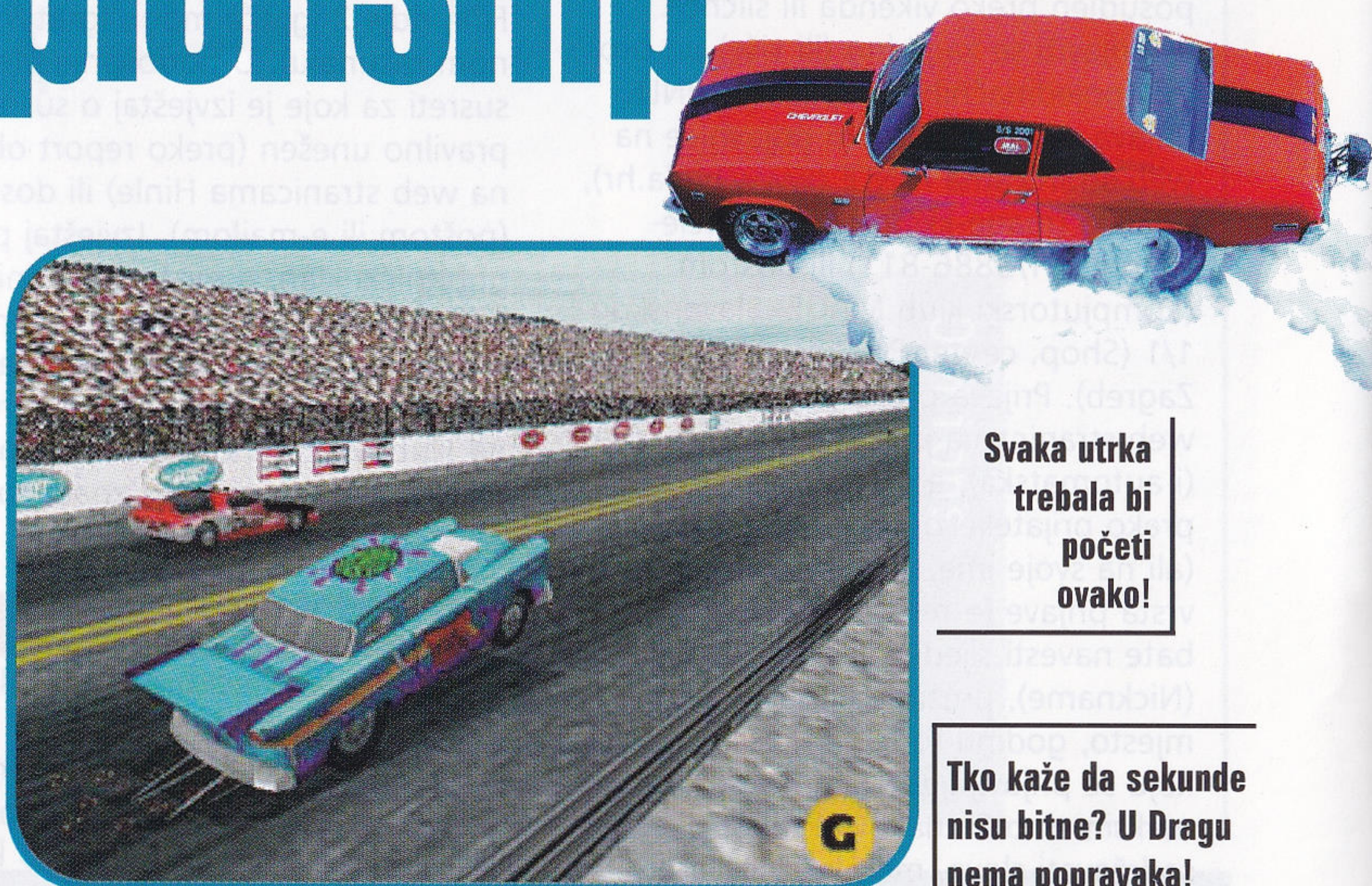
Burnout: Championship Drag Racing



Uska staza koja život znači...

Baš kad čovjek pomisli kako je vidio sve, pojavi se nešto što nitko nije očekivao i tako dobro da od nas ponovno čini naivce sklone vjerovati u čuda. Ako ste mislili da su sve teme vezane uz vožnju odavno iskorištene, evo nečeg potpuno novog. Bethesda je, slijedeći izvrsni X-Car, prvi put u povijesti igara napravila simulaciju utrka dragstera. Znamo, onih maksimalno nabrijanih vozila koja se utrkuju na ravnom komadiću staze gdje pobjeđuje ono koje se tih nekoliko stotinjaka metara uspije održati u jednom komadu. Iskreno, nikad mi nije bilo jasno kako netko može u takvoj vožnji uživati. Po meni, prava je utrka kad vozači voze stazom, pretiču jedan drugog, koriste nekakvu vještinu i znanje... Drag Racing je laiku, dozlaboga dosadan, kakvu-takvu privlačnost daju mu jedino spektakularni sudari. Ako ste natjecatelj, situacija je potpuno drugačija. Zbog toga, ova je Bethesda simulacija pravi fenomen, otkriva nam jedan svijet koji bismo i dalje ignorirali, a toliko je dobar i poseban da bi to stvarno bilo neoprostivo.

Kroz igru ćete upoznati bit i smisao ovih utrka: pripremu bolida. Toliko detalja, toliko namještanja i izmjena, toliko pripreme za bijednih sedam-osam sekunda, koliko čitava utrka traje, nakon kojih je vozilo na rubu raspada. U ovim se utrkama automobili maksimalno naprežu pa se svaki njihov dio mora iskoristiti kako bi se osigurala potrebna prednost. Nema vremena za ispravke tijekom utrke, nema preticanja, sve ovisi o vašim refleksima i pripremi vozila. Često se događa da vozilo ne izdrži ni pola staze. Zbog toga, ako u ovoj igri želite biti uspješni, morate dobro poznavati automobile. Morate znati kako namjestiti motor, kako kočnice, kako ovjes ili krilca jer bez toga od vožnje neće biti ništa. Naravno, računalo uvijek možete oslabiti i bez pol muke ga pobijediti, ali nije to to. Nažalost, priručnik vam u tome neće biti od veće pomoći jer lošiju literaturu teško da ćete pronaći - toliko tehničkih detalja na tako nepregledan način... Čak su i neslužbene skripte na fakultetima jasnije napisane. No, Burnout je ionako namijen-



Svaka utrka trebala bi početi ovako!

Tko kaže da sekunde nisu bitne? U Dragu nema popravaka!

jen onima koji su dobro upoznati s ovakvim utrkama. Osobno, nikad im nisam odveć naginjao, ali svejedno moram priznati da mi je bilo teško odlijepiti se od igre. Ima nešto u svom tom namještanju i bjesomučnoj jurnjavi do ciljne linije s autom koji se nakon prvih metara propne kao ferrarijev konj. Još kada uđete u štos i počnete pobjeđivati, vrlo ćete se brzo odlučiti za čitavu sezonu koju sami možete kreirati od 20 ponuđenih trkališta. Još nešto, svoje bolide možete iskušavati utrkujući se s fanaticima diljem svijeta preko besplatnih servera ili barem lokalno preko mreže ili modema. Sve u svemu, igra dobro (3Dfx) izgleda i iznim-



no je adiktivna. Bethesda, kralj zakrpa, već nudi patch, ali i nove staze i vozila kojih će u budućnosti biti još. Burnout vam pruža uvid u svijet o kom ste možda i htjeli nešto znati, ali niste imali koga pitati... Eto odgovora! 🕒

Burnout: Champ. Drag Racing

Simulacija vožnje

Proizvođač Bethesda

Izdavač Bethesda



• radi isključivo u DOS modu
• očajan priručnik

70

• originalnost
• konfigurabilnost vozila
• dobru atmosferu i osjećaj brzine



Sedam sekundi, samo toliko traje, ali je gadnije od bilo koje trke koju ste ikada vozili.



Preporučena konfiguracija

• P133
• 16 Mb
• 3Dfx

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☐ PowerVR
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

Jack Nicklaus Golf 5



Pazite da ne pogodite u pijesak jer...

Došao je i taj dan - izašao je još jedan golf. Kad sam ga dobio, pomislio sam - kao i svaki drugi, ali kako sam fan

sportskih simulacija, morao sam ga zaigrati jer - napravio ga je Accolade, posebno detektira MMX tehnologiju i,

ono najvažnije, ima 3d ubrzanje kojim je duboko zašao u vode voodoo čarolije. Velika je prednost ovog golfa nad ostalima što možete odabrati čak devet smjerova. Prosurfao sam internetom i pronašao još barem 40 novih, a svaki zauzima oko 7 MB pa tko ima 56K, kao ja, nek' izvoli. Nakon prekrasnog uvoda, gdje ćete se nagledati prirode kao nikad dosad, stigoste do jednostavnih glavnih opcija, gdje birate smjer, ali i kreirate novog igrača. Pošto je podržana 3D ubrzičavka kartica, realnost igre je 100% porasla, ugođaj će biti kao da igrate pravi golf. Skoro zaboravih, možete i sami stvoriti svoj smjer, izabrati sve pojedinosti - drveće, more, ptice i ostale životinje, čak i zvukove (50 ih je različitih). Birate i pozadine, jednu od 15 različitih. Nije vam dovoljno? Nije. Evo vam još: možete odabrati gdje će biti rupa, tj. pod kojom kosinom a kroz sve vaše pustolovine pratit će vas komentari



Smanjena vidljivost zbog magle

poznatog sportskog voditelja s CBS-a Gary McCordsa.

Miroslav Puljiz

Jack Nicklaus Golf 5

Simulacija - golf

Proizvođač Accolade
Izdavač Accolade

Iako je ovaj golf dosad najbolji - zbog grafike, ali još više zbog igrivosti, ipak mu malo nedostaje da bude HACK igra.

86

Preporučena konfiguracija
• P166
• 32 Mb

Win95
• 3Dfx

Platforme ☒ PC
☐ PSX
☐ N64

NBA Action 98



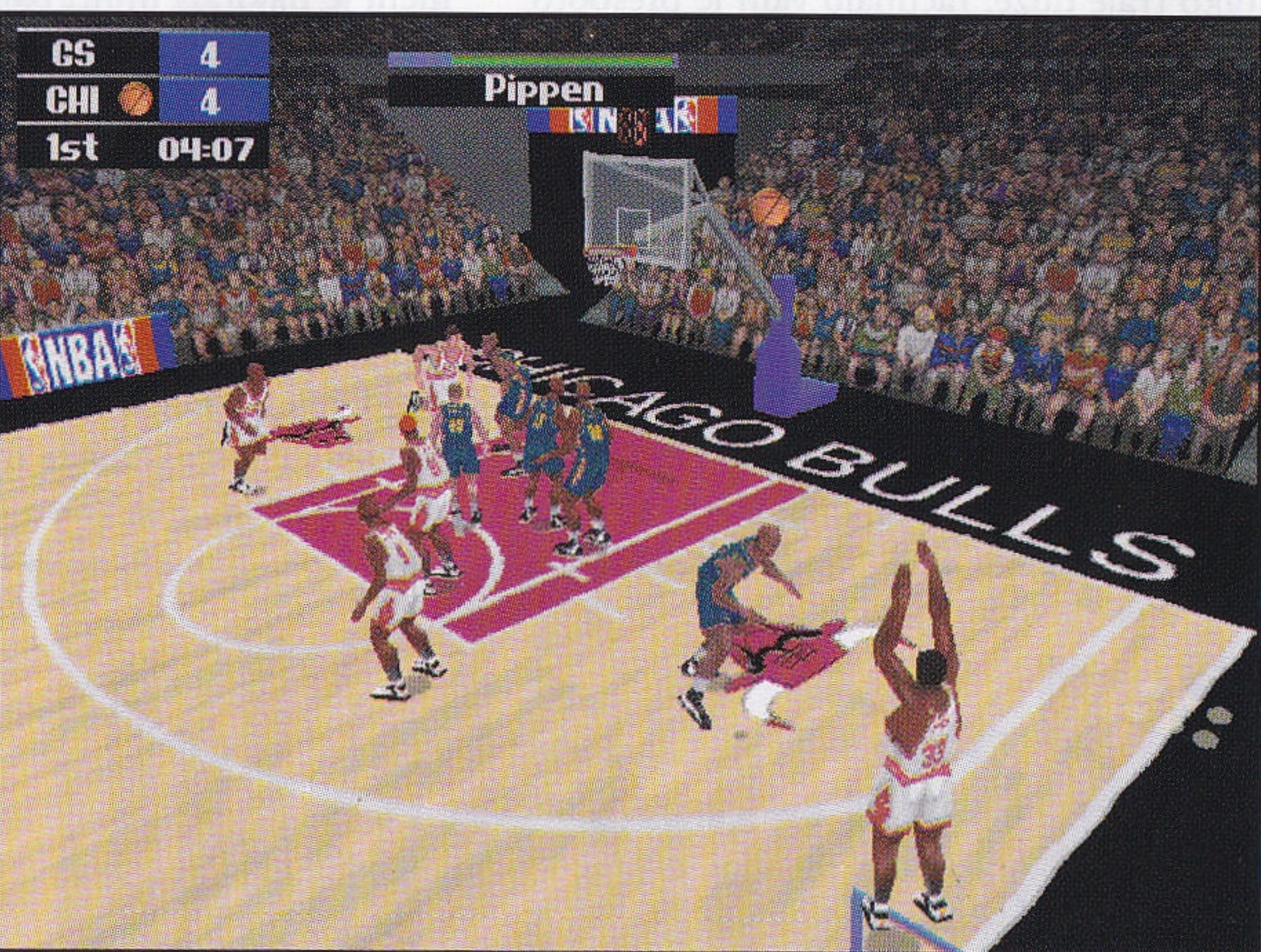
U ovakvim trenucima zamišljam da je na podu Kristijan Žibreg. Vrlo ljekovito.

SEGA Sports (svaka sličnost s EA Sportsom je, dakako, slučajna) uporno pokušava konkurirati Electronic Artsu na svim područjima pa tako i na tržištu sportskih simulacija. NBA Action 98 je novi preradi-sa-SEGA-Saturn-konzole-za-PC uradak nekoć vodećeg proizvođača konzola. Način

igranja se znatno razlikuje od NBA Live serije - akcija nije ni izbliza tako brza i dinamična, a sve zbog prevelike okrenutosti obrani. Obrambeni igrači će prečesto uspijevati blokirati napadače (čak i oni

najniži) jer je obrana čvrsta kao kamen, a napadači vrlo često promaše i čisti "zicer". Još više smeta što se sve odvija presporo (to nema veze s hardverom) - dok vaš šuter skače, obrambeni igrač lako može napraviti jedan korak, skočiti i blokirati ga. Munjevita proigravanja su gotovo nemoguća.

Smeta i to što će jednim vašim pritiskom na tipku Drive/Juke, igrač u napadu sam obaviti ulazak pod koš i polaganje čak i kad ste samo nekoliko metara od koša. Ni statistika nije najkvalitetnija. Iako su sva imena igrača točna, nema pravih statistika o njihovim sposobnostima i postignutim rezultatima, a slike su preuzete sa Sega Saturna, dakle - u niskoj konzolaškoj razlučivosti. Iako je samo igranje utakmice gotovo realno kao ono u NBA Live 98, igra nije ni izbliza toliko detaljna - nema ništa o povijesti klubova ni svih onih zanimljivih dodata koji NBA Live seriju čine pravom profesionalnom igrom. Mada je



Charles Barkley s tupastim izrazom lica razmišlja kako srušiti protivnika.

pokreta igrača), NBA Action ni u tom pogledu nije uspio nadmašiti svog najvećeg konkurenta. Njegov najveći nedostatak je sporo učitavanje izbornika i opcije. Jesam li spomenuo da će vas ovaj put uveseljavati Chick Hearn, komentar koji bi trebao biti nekakva košarkaška legenda, ali moram priznati - nisam nikad čuo za nj? Komentari su mu prilično loši - stalno ponavlja, i to sa zakašnjenjem, desetak bijednih izraza. Ovu vam igru mogu preporučiti, no radije se dočepajte NBA Live 98 jer NBA Action 98 joj se povremeno približava, ali je ni u čemu ne nadmašuje.

Mislav Mataija

NBA Action 98

Simulacija - košarka

Proizvođač Sega Sports
Izdavač SEGA

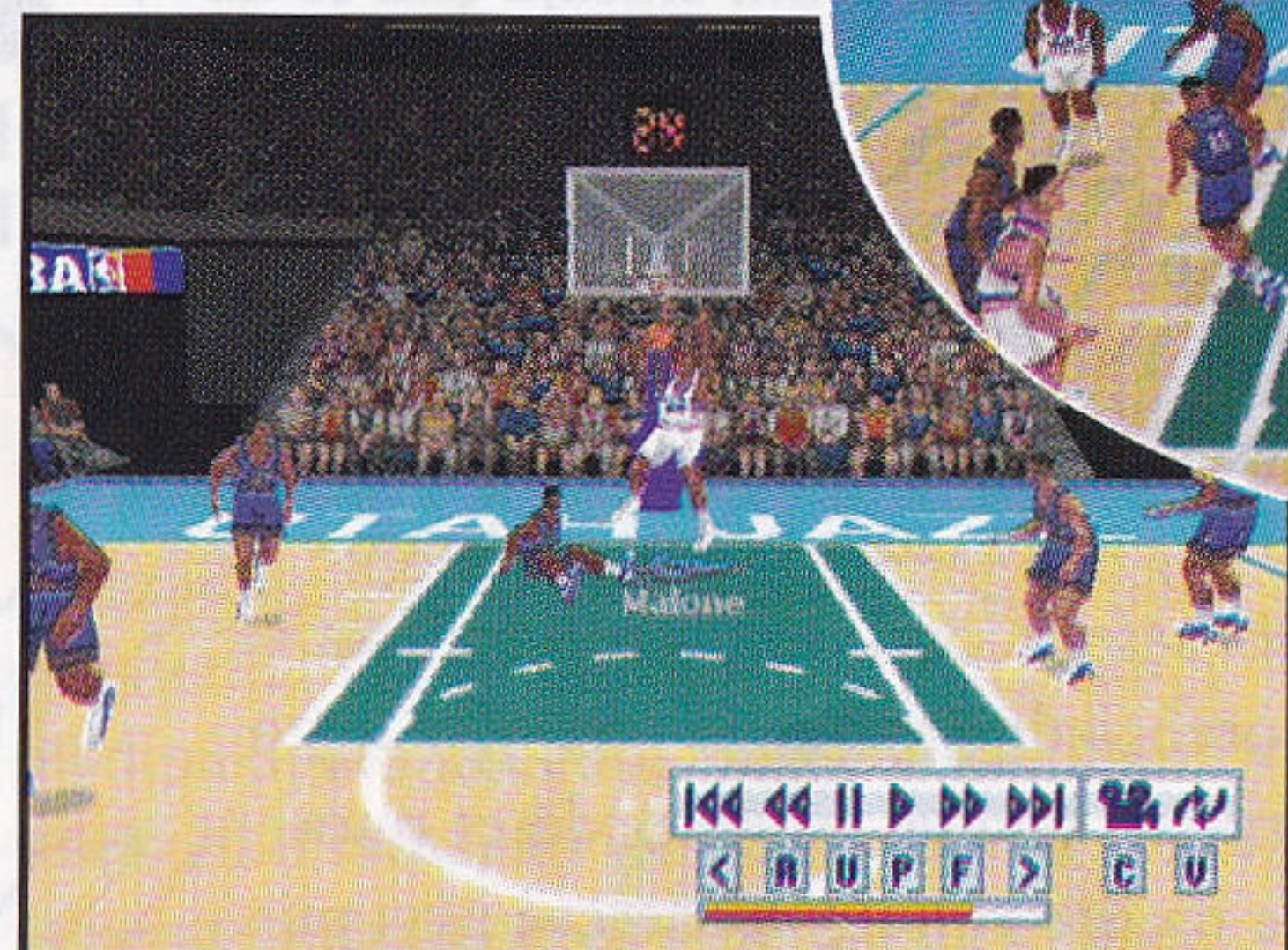
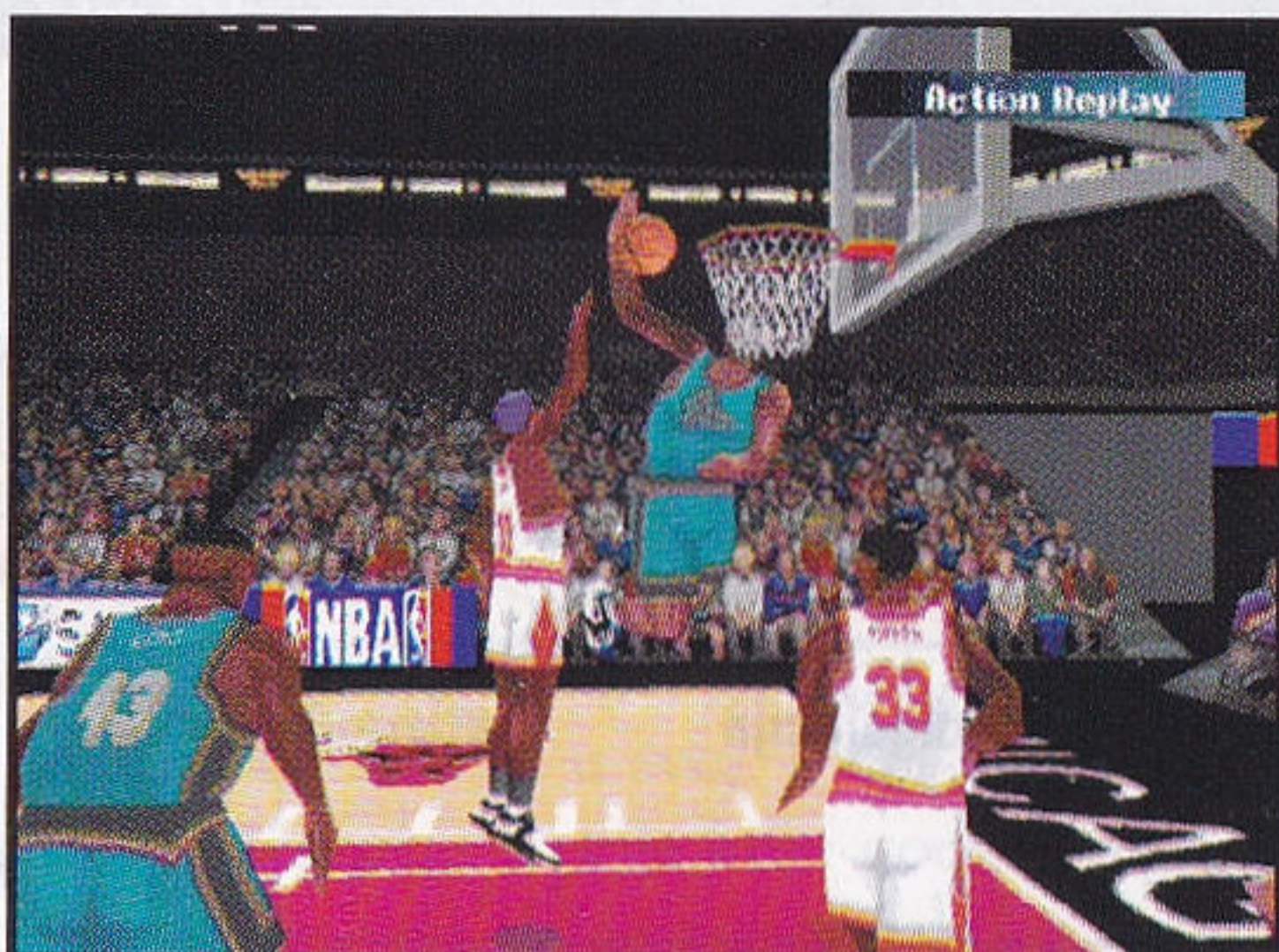
Ako ste se zasitili NBA Live 98, a ne možete živjeti bez košarke, ova će igra poslužiti dok ne dođe nešto bolje

80

Preporučena konfiguracija
• P100
• 32 Mb

Win95

Platforme ☒ PC
☐ PSX
☒ SEGA



Najbolji dio

košarkaških igara - zakucavanje! Ako već u stvarnosti nemate metar devedeset, držite Drive/Juke i deri!

Star Trek Pinball

Ako ste istinski fan *oriđidi* Star Trek serijala, ako držite da je Voyager samo blijeđa kopija Enterprisea, ako organ-ski ne podnosite captain Janeway, a nakon što se Kes dematerijalizirala (čitaj: posvađala s režiserom), ne zanimajuvas više novi doživljaji Federacije u kvadrantu Delta, krajnje je vrijeme da nešto poduzmete!! Nemojte ostati sami u vakuumu neznanja, obrišite prašinu sa svog magnetonskog skenera i pripremite se za odlučujući okršaj! Zamislite da ste Patrick (Stewart, naravno, niste valjda pomislili...) i spriječite Borgia da asimilira Zemlju. Za to će vam trebati: tri fliperske ploče, jedna superwarp turbo jezgra za njihov pogon, dva do tri zrela robota R2D2 za lansiranje torpeda, ovaj, kuglica, prstohvat rampi (u nuždi obratite se skaterima), pola kilograma kekša (možete ih i sami ukrasiti), ne više od kilogram gljiva (neotrovnih), dva svježe ubrana bumpera, tri papuče za svaku ploču (samo ih nemojte pokušati obući, nećete uspjeti) i, naravno, vreća rukom bojanih i poliranih metalnih kuglica promjera 4 cm. Ah, da, i žlica Vegete. Kad ste sve to manje-više uspješno potrpali u vaše računalo, putite neka se lagano instalira najviše tri minute (ako traje duže, računalo vam je presporo ili su vam crkli Windowsi, što i nije neka novost) i... voila, postali ste sretnim korisnikom Star Trek Pinballa! William Shatner kreće u akciju! Ako još niste shvatili, pred vama je filmom i serijalom inspirirana fliper zabava na tri ploče. Prva se zove TO BOLDLY GO. Preuzmite ulogu kapetana Kirka (Will) i zajedno s originalnim likovima krenite u osvajanja. Naravno, možete, kao i on, šarmirati sve

one zgodne ženske. Druga je ploča QAPLA' (što na klingonskom znači uspjeh), obogaćena je zvukovima i efektima iz serijala gdje se Federacija susreće s najopasnijim neprijateljem. Moram priznati, zvukovi su kojiput malčice naporni i mogu vas izivcirati, pogotovo ako vam ne ide najbolje. Treća (sreća) ploča je NEMESIS a omogućuje vam konačni okršaj s toliko omraženim klingonskim carstvom. Ali nemojte se šaliti: ova će bitka odlučiti o tome tko će biti novi i jedini vladar svemira, zato ne dopustite da vas Klingonci uhvate nespemne, dobro se izvježbajte na prve dvije ploče prije nego preuzmete tako veliku odgovornost na sebe. Osim za svojim računalom, Klingonce možete napasti i preko mreže ili modema (preporučujemo, naravno ovo posljednje, osim ako B'Elana ne predvodi neprijateljsku četu).

Osim u velikom intergalaktičnom okršaju, Nemesis i na prve dvije ploče mogu igrati do četiri igrača, no po načelu jedan po jedan pa tko više zakuca. Što se tiče realizacije detalja, moglo bi se reći da je izrađen jedan sasvim solidan fliperčić. Uza sve klasične elemente, bumpere, gljive itd., tu su i tri tilta, a meni je najdraži multi ball, koji morate dobro naciljati ali se isplati.

Tata-mata za pola sata

Moram vam reći da je vrijeme zagrijavanja (za fliper genije kao što sam ja) vrlo kratko, već nakon pola sata postat ćete tata-mata. Zato ako želite na brzinu rasturiti nekog frenda u nekoj novoj igri, ovo je prava stvar jer se možete uvježbati do savršenstva dok je on na WC-u.



Odmah ću vas rasturiti!

S tehničke strane, dečki su se mogli malo više potruditi: cijela je stvar obojana samo u 256 boja, maksimalna izvediva rezolucija je 800x600, tako da sve skupa izgleda *onak, niš posebno*. Ali ne treba jadikovati, barem ćete Star Trek Pinball moći zaigrati i na slabijim strojevima, koji su kod nas još uvijek zastupljeni zahvaljujući izuzetnoj kupovnoj (ne)moći nas Hrvata. Od simpatičnih efekata, spomenut ću jedan zgodan lock iz kojeg će vam se kuglica sama nonšalantno prošetati do obližnjeg obilnog bonusa, dok ćete vi za to vrijeme dobiti novu ulaštenu kuglicu s kojom mirno možete nastaviti igru. Jednako tako, pogodite li određenu rampu u određeno vrijeme (za to je već potrebno malo taktiziranja), nećete moće pobjeći od četverostrukog bonusa ili neke slične poslastice. Što dulje budete igrali, nailazit ćete na sve bolje i bolje bonuse pa

veselja neće nedostajati. Samo ću napomenuti da je veliki minus ovoj simulaciji nedostatak barem još dviju-triju ploča, e onda bi se već mogli i malo ozbiljnije razgovarati.

Kristina Jeren

Star Trek Pinball

Simulacija flipera

Proizvođač **Interplay**
Izdavač **Interplay**

Ne može se mjeriti baš s Additionom, ali ne moramo uvijek biti takvi prokleti perfekcionista.

78

Preporučena konfiguracija
• P90
• 16 Mb

Platforme ☒ PC
☐ PSX
☐ N64

Moonchild



Hehehe, kak sam zgodan!

Dosta vam je dobrih igrica? Pun vam je kufer 3D arkada? Mrzite Pandemonium iz dna duše? Propustili ste današnji Hugo show? Siti ste života? Mi imamo rješenje za vas - Moonchild, prva igra-suicid. Sada ste već sigurno znatiželjni. Ako ste stvarno toliko očajni ili nikad u životu niste vidjeli kompjutorsku igru, zaigrat ćete Mjesečevo dijete,

ali nitko vam ne može jamčiti da ćete igrati dulje od pet minuta, a ako ste čeličnih živaca, deset, tijekom kojih ćete doživjeti rekordni broj živčanih slomova, a mali zeleni lik kojim upravljate neće se prestajati ceriti. No dobro, pogledajmo o čemu je riječ. Uz već stari, ali djelotvoran, recept (hopa-cupa, skupi dijamantice, pazi da te nitko ne dograbi), nije se sve



Ni japanski crtici nisu ovako psihodelični

činilo tako crno, no to nije dovoljno. Već je svima poznata stara i neizlječiva boljka arkadnih igara: ponavljanje jedno te isto unedogled dok ne rasturite igru ili odustanete. Zato se autori trude publiku privući nekim drugim metodama. Uzmimo, recimo, sjajni Pandemonium. Beskonačno ponavljanje uljepšano je iznimno slikovitom grafikom i izvrsnom idejom oponašanja 3D kretanja, da ne nabrajam dalje. U ovom slučaju čini se da je netko zaboravio na to. Osim klasičnog hopsanja, ništa vas drugo neće zaintrigirati. Spljoštena slika na vašem monitoru će polako, ali sigurno natezati vaše ionako nestabilne živce, a nedostatak priče, dodatnih elemenata i bonus nivoa do kojih bi sami morali naći prolaz učinit će ovu potencijalno zabavnu igru više nego iritantnom. Nakon što se pedaset puta vratite na isto mjesto, pedaset i prvi put

će vam ili eksplodirati glava ili ćete biti jedini preživjeli nakon nesreće zvane Moonchild. Nemojte misliti da inzistiram na vrhunskoj kvaliteti, ali dame i gospodo, reda mora biti! Jasno mi je da su autori ciljali na korisnike do osam godina (nadam se!), ali to nikako ne može biti isprika. Jedina dobra karakteristika je mogućnost vraćanja na već svladani nivo i njegova "popravka". Ali budite oprezni, možete ga i pokvariti. Prolazeći nivoe, polagano se slaže slagalica, dok napokon ne složite cijelu sliku.

Osim samog junaka, koji je meni grozno antipatičan, likovi su zgodno animirani, ali ne dajte se zavarati, sve su vam životinje neprijatelji pa čak i ona simpatična razroka pčela. Osim što oni na vas vrebaju, možete ozlijediti i sami sebe. Naime, ako ste prevatren trkač (kao ja, primjerice) i često se zalijećete u zidove i stropove ili skaćete s prevelike visine, polako ćete gubiti energiju dok napokon ne... šmrč...eto. Zato skupljajte jabuke koje čuvaju vaše zdravlje i ne trčite kao muha bez glave!

Kristina Jeren

Moonchild

Arkada

Proizvođač
Izdavač

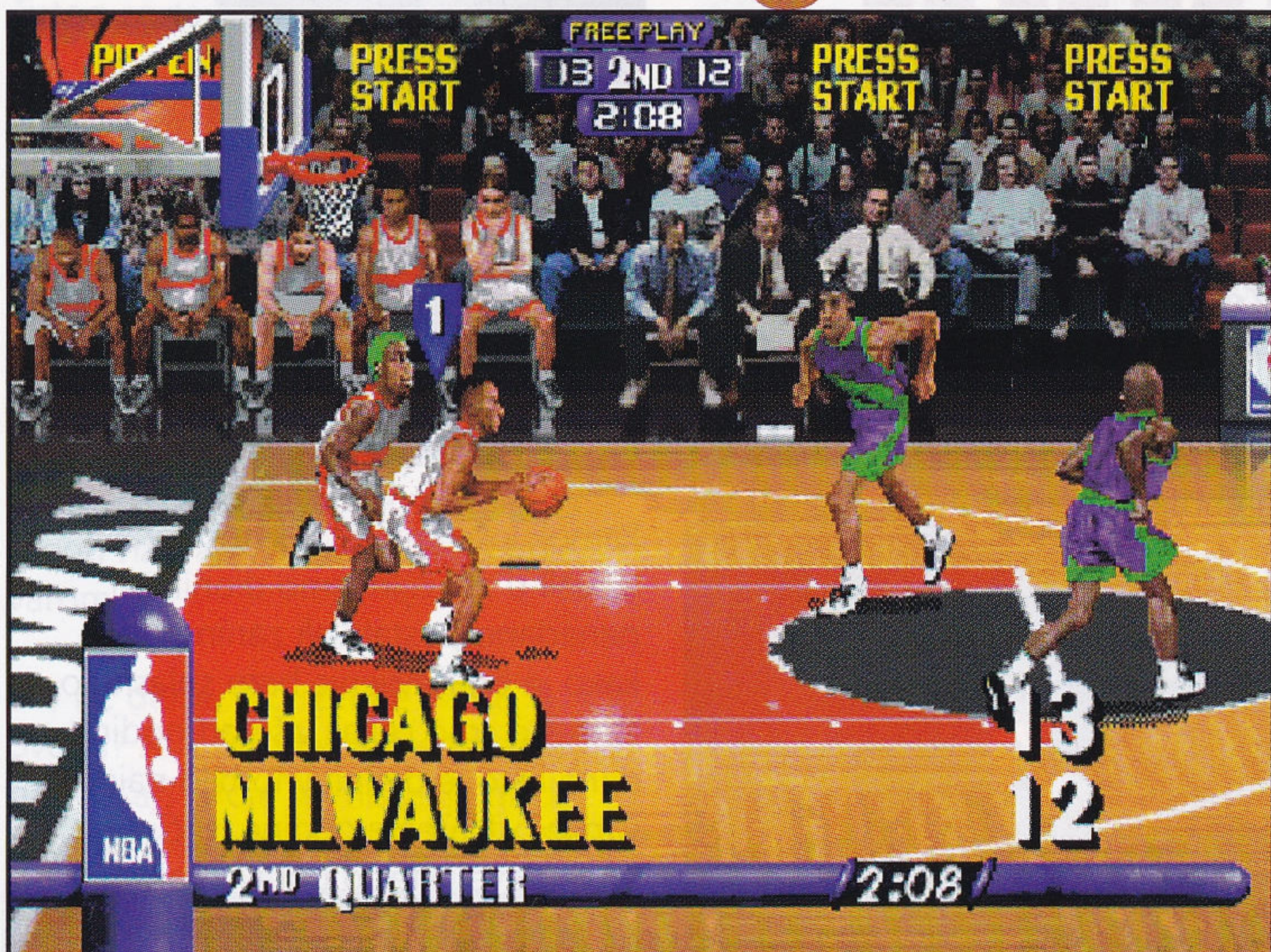
Prilično neambiciozno ostvarenje koje ne bih preporučila nikom starijem od 8 godina.

47

Preporučena konfiguracija
• P190
• 8 Mb

Platforme ☒ PC
☐ PSX
☐ N64

NBA- Hang Time



Da, bio sam skeptičan. Ne, ja inače ne volim ovaj tip igara. Pogađate već koliko mi se svidjela ova igra? Uklonimo odmah sve sumnje: nije riječ o tvrdoj košarkaškoj simulaciji, nego o konverziji simpatične arkade s 4-kune-žeton strojeva na PC. Možda mi se zato i sviđa. Pošto igra nudi 29 stvarnih NBA momčadi sa 5 stvarnih igrača u svakoj

(da, da... Kukoč i Divac i Pippen su tu) i mnooogo opcija, pitate se vi: *kako nije simulacija? Zato što, odgovaram ja, igraju dva igrača u momčadi. Kako je onda dobra?* pitate se vi. Tu ja poludim i počnem priču kako je igriva do neba, kako je zarazna, kako je grafika super, kako je mogu igrati četvero igrača na jednom stroju (možete je igrati s prijateljem protiv dvojice CPU-

ovih igrača ili vi i CPU protiv prijatelja i CPU-a). Tu uhvatim daha. Onda vam prepričam kako smo cimer i ja psovali i navijali, kako su nas dobili s tri poena razlike zato što je Rodman jak kao gove- do ali slabo pogađa trice. Potom vam skrenem pozornost na to da možete kreirati vlastiti lik, da svaki igrač ima svoje karakteristike, da ima zakucavanja i polaganja i "banana" i tučnjave i guranja i otimanja lopte. Tu vi kažete: *dobro, razmislit ćemo, a ima li nedostataka?* Potom ja priznam da je jedina rezolucija 640*480 jer promijenite li je, samo ćete smanjiti ekran u kojem igrate, a rezolucija će ostati ista. Sad ozbiljno: igra je uistinu simpatična i zarazna. Na raspolaganju vam je velik broj likova i poteza, a akciju prate komentatori koji će vam reći koliku prednost ima pojedina momčad, što je koji igrač napravio i kako, te komentirati trice i promašaje, itd. Tu je i publika koja viče i navija iz sve snage, a velika je prednost pred ostalim igrama ovakvog tipa i to što su i "umjetno inteligentni" protivnici i suigrač uistinu vrhunski. Mogu vam dodati loptu, oteti je, zakucati, a ako četvrtine istječe, pucaju, ma gdje bili. Naravno, hoće li pogoditi ovisi o njihovoj sposobnosti i sreći. Spomenuo sam već da svaki lik ima svoje karakteristike? Kukoč je ovdje, kakva zanimljivost, upola slabiji od Rodmana, jednako je brz ali šest puta bolje gađa i bolje krade lopte. Sasvim pristojna doza realnosti za jednu preradu kuna-arkade. Zapravo, kad razmislim,



igra je konceptijski vrlo nalik na fantastični WWF, nezasluzeno nezapažen. Takav tip igara volim jer prebijem brata u kućnoj radinosti (ma dobro, Miroslave, nekad i ti mene...). Dakle, nedostaci ove igre su: postojanje samo jedne rezolucije (640*480), premalo glazbe a i ona što je ima osrednje je kvalitete, igra je rađena samo za WIN95. Multiplayer nitko ni ne očekuje u arkadnoj košarci, to što je može igratu četvero igrača, trebalo bi biti sasvim dovoljno. A i ne trošite novac na telefonski račun?

Goran Zec

NBA Hang Time

Simulacija - košarka

Proizvođač Midway

Izdavač GT Interactive

Dugo u noć u zimsku bijelu noć igramo Hang Time moj prijatelj i ja...

85

Preporučena konfiguracija

• P133
• 32 Mb

• Win95

Platforme ☒ PC

☐ PSX

☐ SEGA

Warbreeds



Hmmm, podsjeća li me ovaj na koga iz redakcije?

Pomislio sam da mi je Kristijan dao neki dobar novi RTS, no, nažalost, opet se prevarih. Bolje bi bilo da me kaznio na mjesec dana tamnovanja u Hackerovim tamnicama o kruhu i vodi nego što moram igrati ovu igru. Ali što je, tu je: Hacer je tu, između ostalog, i da vas odvraća od takvih igara. Warbreed je nova RTS-ica ne baš tako poznate tvrtke Broderbund Software gdje upravljajte jednom od četiriju čudnih skupina mutanata koje se bore do uništenja ne bi li ukrade jedna drugoj genetski materijal i ukomponirale ga u svoj. Ideja nije tako loša, no nismo li prije koju godinu imali Genewars vrlo slične tematike. Što je s

jedinicama? Na izbor su vam četiri rase: kelika, magha, sen-soth i tanu. Pomislili ste - nije loše, i opet se prevarili. Naime, svaka od njih ima samo pet jedinica koje se razlikuju uglavnom po izgledu i po oružjima koja im dograđujete. Dok sam igrao i istraživao igru, skoro sam poludio: toliko je sve očajno. Doduše, grafika i nije toliko loša ali... No bolje krenimo redom. Svaka strana ima šamane koji obavljaju sve funkcije, izgrađuje građevine, skupljaju genetski materijal i čine osnovnu i najpotrebniju jedinicu. Na početku misije dobit ćete nekoliko šamana i nekoliko izviđača. Prvo morate pronaći plodno polje na koje će

vaši šamani zasaditi biljke iz kojih će rafinerije crpiti energiju??? I tako, zasadili ste biljke, izgradili rafineriju i *psi emitere* koji povećavaju broj vaših jedinica, izgradili *gene lab* za proizvodnju jedinica kojih možete proizvesti koliko god želite pod uvjetom da imate dovoljno *psi emitera*. To je vrlo loše, nema uopće nikakvih resursa oko kojih biste se borili, osim plodnih polja, a ona služe za energiju koja napaja građevinu. Poslije ćete moći krasti genetski materijal i povećavati izbor oružja i ostalih stvari koje možete nadograditi na vaše jedinice. Da budem iskren, i ne znam je li ovo strategija jer samo *štancate* jedinice i šal-jete ih na neprijatelja ne razmišljajući mnogo o tome treba li braniti bazu ili se boriti za resurse kao u ostalim RTS-ovima. Neću ni spominjati koliko je loša inteligencija kompjutera. Dok sam mu napadao bazu, on je sagradio drugu odmah do moje i na njoj razvijao jedinice i građevine, ali nije napadao iako ja nisam ondje imao nijednu jedinicu. No, sve je to još i dobro, dok ne dodemo do ZVUKA!! Još bih i podnio sve loše strane igre, ali zvuk nikako. Urluci jedinica su toliko iritirajući te sam, da ne poludim, isključio zvučnike. Glasaju se kao prehladeni slonovi bez surle, još uvijek imam noćne more. No barem grafika koliko-toliko spašava star, nije savršena ali dobiva prolaznu ocjenu.

Naravno, kao i u ostalim RTS igrama i ovdje imate kampanju i *skirmishe* te danas neizbježnu podršku za umreženo igranje, iako ne znam tko bi uopće poželio ovu



Kako uzbudljiva borba, jedinicama treba ponoviti naredbu po nekoliko puta da poslušaju.

igru igrati u mreži. Ne mogu ni zamisliti četiri kompjutera u jednoj sobi s uključenim zvučnicima. I što još reći o Warbreedu? Ako ne želite da susjedi polude od kreštavih zvukova i ako želite sačuvati živce svojih ukućana, klonite se Warbreeda. Ukratko: igra je loša pa ako još niste nabavili Starcraft, trk u prodavaonicu prije nego ga nestane.

Ivan Rubelj

Warbreeds

RTS

Proizvođač Broderbund Software

Izdavač Broderbund Software

Loše napravljen RTS s lošim zvukom, malim brojem jedinica i zanemarivim strategijskim elementom

30

Preporučena konfiguracija

• P90
• 16 Mb

• 4x CD-ROM

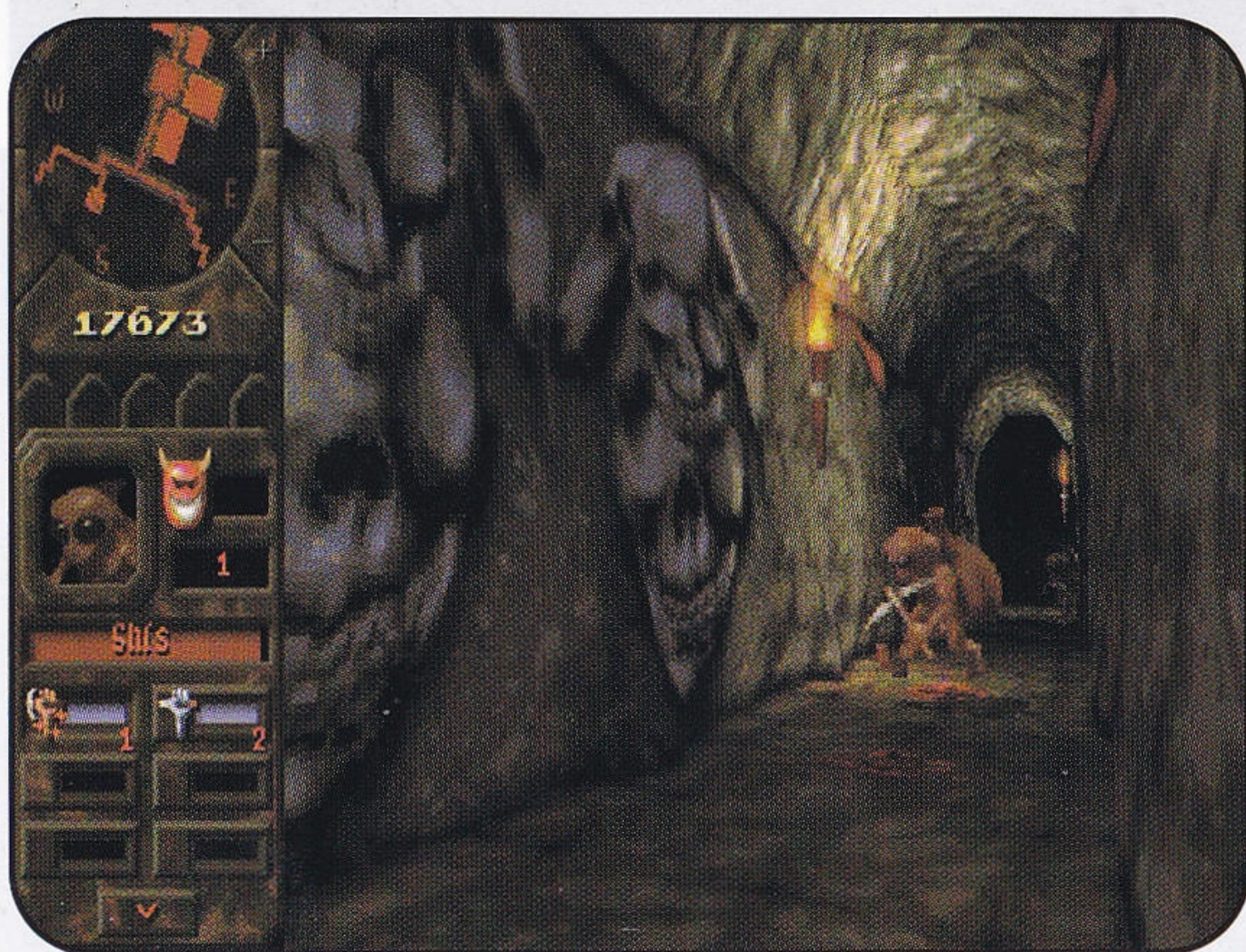
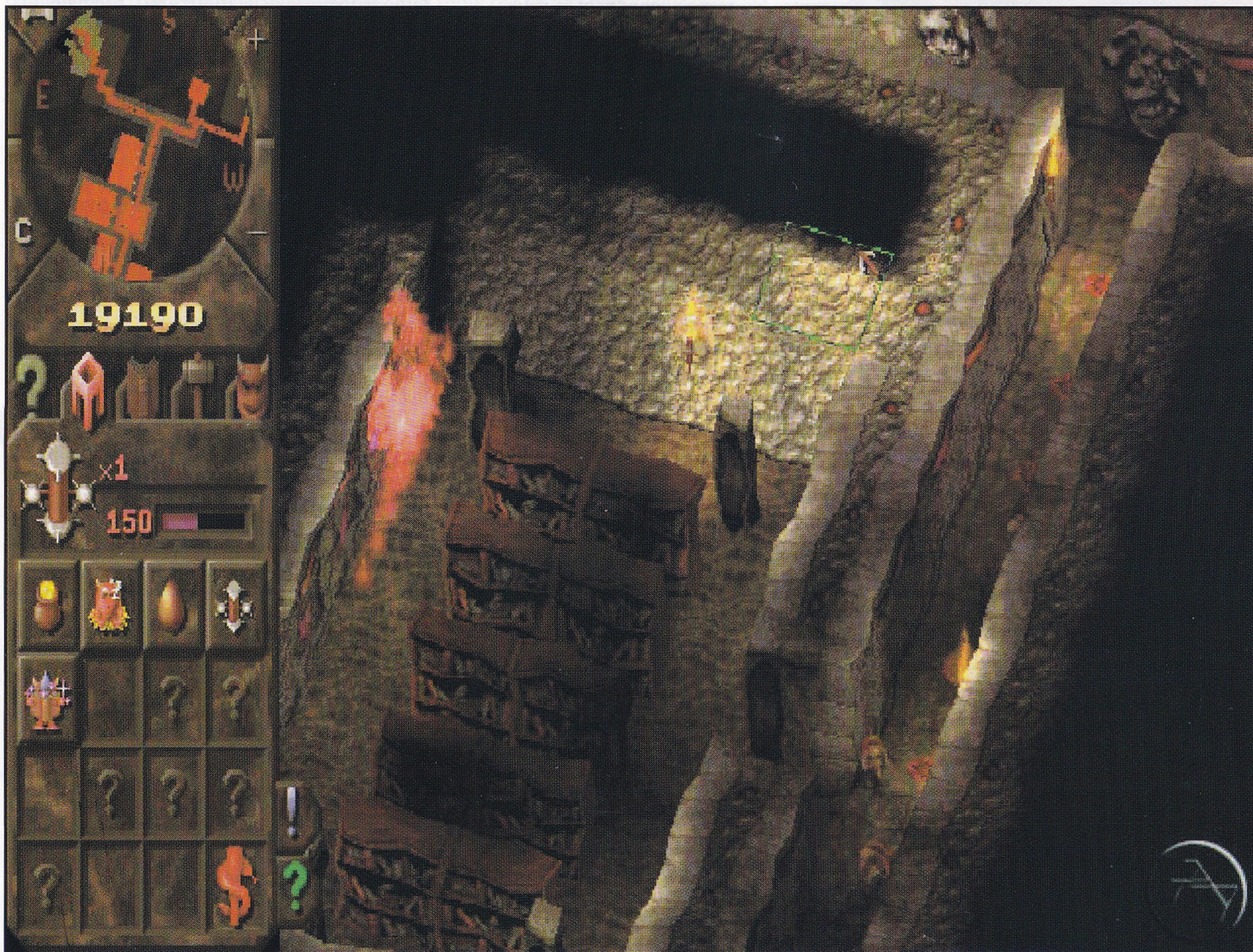
Platforme ☒ PC

☐ PSX

☐ SEGA

Dungeon Keeper

Kad se **Dario Rakovac** prije točno godinu dana s oduševljenjem prihvatio recenzije tadašnje teme broja - Bullfrogovog Dungeon Keepera - bilo nam je jasno da je riječ o odgovornom zadatku recenziranja jedne od najočekivanijih igara u to doba. Dungeon Keeper je došao i prošao, a mi smo pomislili da bi bilo zanimljivo osvrnuti se godinu poslije na recenziju i na samu igru. Je li Dungeon Keeper uistinu bio toliko dobar, kako je to tvrdio Dario, ili smo ipak malo pretjerali s pohvalama jer se na igru toliko dugo čekalo?



Bullfrogov Dungeon Keeper je nudio dva pogleda na akciju: izometrijski i top-down. Prvi se pokazao daleko efektnijim i preglednijim, iako je sama karta bila prevelika pa ste često morali pomicati pogled s jednog kraja karte na drugi, što je znalo zbunjivati. Spomenutu neugodnost je rješavala visoka razlučivost što ju je DK podržavao, mada se ona na nekim konfiguracijama nikako nije dala uključiti zbog problema s još mladim DirectX driverima i nekim specifičnim video karticama.

Još sam prije godinu dana na Hackerovim stranicama hvalio revolucionarnu ideju, vrhunsko izvođenje i nevjerovatnu igrivost Dungeon Keepera. Oduševio me novi pristup, rušenje stereotipa i postavljanje novih temelja iako je to karakteristično za Bullfrog. Bih li i danas rekao isto, pitanje je na koje bi ovaj

članak trebao dati odgovor. Kad je o računalima i njihovom razvoju, bilo hardverskom, bilo softverskom, riječ, sve brzo zastarijeva. No igre su specifične, pogotovo ako je riječ o kvalitetnim naslovima: usprkos tehničkoj zastarjelosti, uvijek zadržavaju stupanj igrivosti i atmosferu koju su imale onog dana kada su se pojavile

na tržištu. Više nisu najbolje, ali su ušle među klasike i uvijek im se rado vraćamo. Ni o Dungeon Keeperu nismo dvojili, znali smo da će naći svoje mjesto u skupini probranih. Temeljnik jednog posve novog žanra sadržavao je sve elemente potrebne za vječnu slavu. Onog časa kad se pojavio nije bilo nijedne zamjerke, a

kamoli loše kritike. Svi smo igrali i uživali u zlu čijim smo dionikom nenadano postali, ali zanimljivo je kako je oduševljenje brzo splasnulo. Ono što smo čekali više od godinu dana i što je definitivno bilo najočekivanije ostvarenje godine, većinu je svoje slave i steklo upravo zahvaljujući našoj želji i znatiželji da konačno vidimo što se to tako dugo kuhalo. Danas tek možemo priznati: Dungeon Keeper je pukao po šavovima zato što su na brzinu šivani samo da bi se igra ipak pojavila. Slično kao Daggerfallu, i njegov je grafički pokretač u trenutku izlaska već bio zastario, grafika naslijeđena od Magic Carpeta zrnata, a o 3Dfx ubrzanju koje se tada već naveliko primijenjivalo nije bilo ni govora. No, sve je to bilo u sjeni ideje o Dungeon Keeperu. Sve smo tehničke detalje stavili na stranu samo da bismo mogli graditi svoje tamno carstvo i uživati u iskorištavanju i mučenju podanika. No i to je ubrzo postalo kronično dosadno. Nivo za nivoom, ništa se nije mijenjalo, ponavljala se ista priča te su rijetki oni koji su Keepera uistinu legalno odigrali do kraja. Najvećim se nedostatkom pokazao dizajn nivoa koji jednostavno nisu imali dinamike. Progresivno veći broj sve jačih neprijatelja više odgovara arkadnoj igri, a ne nečemu što se prodaje kao strategija ili čak igra stvaranja. Zapravo, Dungeon Keeper nije ništa drugo doli još jedan RTS zakamufliran u donekle drugačiji okoliš. Kombinacija s pogledom iz prvog lica, pogledamo li Battlezone, ostala je neiskorištena jer smo u prvom licu ostali lišeni svake zapovjedne mogućnosti. Zgodno je bilo što smo se mogli šetati po tamnici i promatrati svojih ruku djela, ali nije to bilo ono što nam je obećano. Slični su problemi bili i s Magic Carpetom, koji je također vrlo brzo gubio igrivost, pa smo očekivali da će kod Keepera neke greške ipak biti ispravljene. Vrijeme je, nažalost, pokazalo suprotno. Ideja je još uvijek tu, ali sadržaj se prilično stanjio. Govoriti o grafici i tehničkim rješenjima nakon godinu dana gotovo je smiješno, ali činjenica je (Starcraft je dokazao) da se i bez 3Dfx-a mogu ostvariti svjetlosni efekti daleko iznad onih viđenih i hvaljenih u Keeperu. Stoga, moglo se i bolje. Ipak,

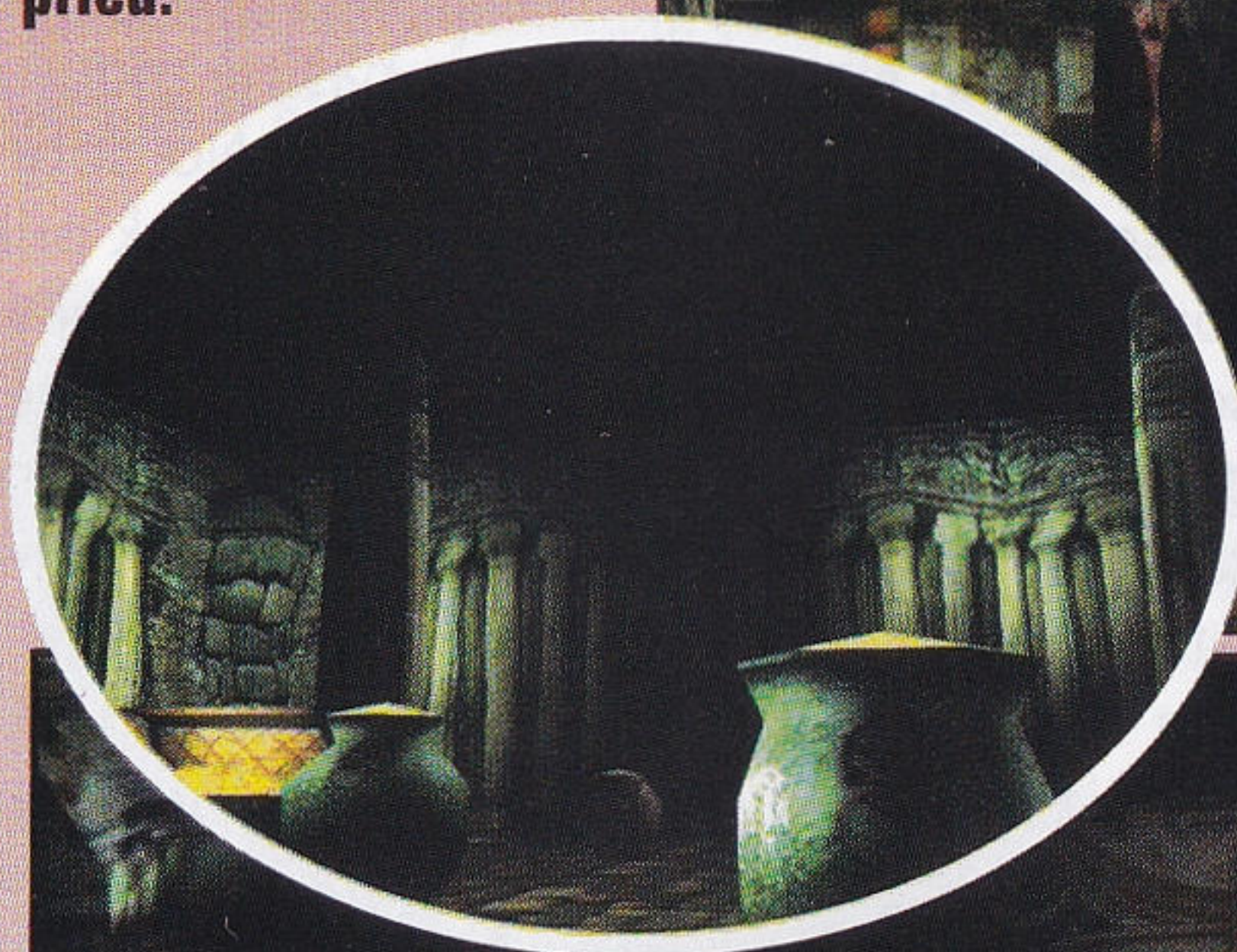
tehničku je stranu toliko stare igre nepravredno kritizirati jer ipak je ona bila važna u razvojnem nizu igara kakve danas igramo. Ono što itekako možemo kritizirati su dva pokušaja čistog zgrtanja novca u vidu dodatnih nivoa, Deeper Dungeons i Gold izdanja koje objedinjuje Dungeon Keeper i spomenutu ekspanziju. Bullfrog je ovdje imao zlatnu priliku iskusiti se i ponudi nam nekoliko dobro osmišljenih nivoa povezanih u kampanju koja bi osvijetlala Keeperov obraz, ali od toga nije bilo ništa. Dobili smo nekoliko nepovezanih, zapravo, multiplayer tamnica, što ne mogu nazvati drugačije nego prijevarom.

Što bi, dakle, bio rezime svega ovoga? Je li Dungeon Keeper stvarno promašaj? Moje se mišljenje glede originalnosti ideje i igrivosti nije bitni-

je promijenilo. I dandanas Keeper ima atmosferu, ali ne i veliku igrivost - brzo dosadi i gubi draž. Problem bi se vrlo lako mogao riješiti raznovrsnijim misijama i boljom kombinacijom ptičje perspektive i prvog lica. No, usprkos svemu, kada bi se danas pojavio na tržištu, mislim da bi Keeper ponovno prošao. Možda ne tako sjajno, ali uz par kozmetičkih zahvata i istovjetnu kampanju, ne sumnjam da bi komercijalni uspjeh bio sličnih razmjera. U doba kada je Keeper opisivani nije bilo ocjene za temu broja te su ocjene u igrometru tek današnja aproksimacija, stoga ih nemojte shvatiti previše kruto. Dungeon Keeper je bio i ostao temelj na kome tek treba graditi. Je li Bullfrog naučio lekciju i postupio u skladu, vidjet ćemo uskoro jer Dungen Keeper 2 je pred vratima! 🕒

Dungeon Keeper 2

Prekaljene tamničare veselit će činjenica da u Bullfogu već naveliko rade na nastavku Dungeon Keepera. Koliko znamo, ideja će ostati ista, a hoće li se sadržajno štogod mijenjati, još je tajna. Jedno je sigurno: grafički će izgledati neusporedivo bolje, što se i vidi na priloženim slikama, rabić će se svi mogući 3D trikovi da bi tamnice bile apsolutno realne i vaše carstvo što veličanstvenije. O svemu možete više pročitati u našoj Stop The Press rubrici. Nadam se da ćemo godinu dana nakon novog Keepera pričati drugačiju priču.



Dungeon Keeper

RTS

Proizvođač Bullfrog

Izdavač Bullfrog



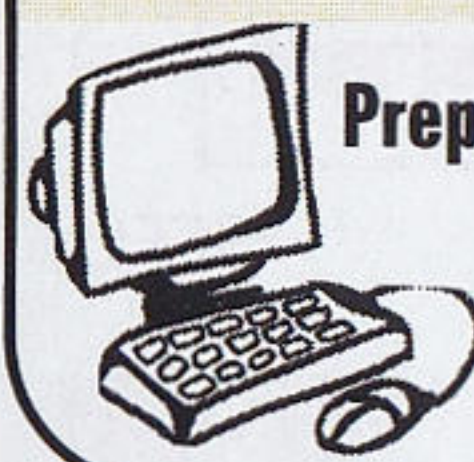
- dizajn nivoa
- tehnička izvedba
- kratkotrajnost

78

- originalna ideja
- atmosfera



Igra koja je toliko toga obećavala da nije nikakvo čudo što većinu toga nije ostvarila.



Preporučena konfiguracija

- P133
- 16 Mb

Platforme

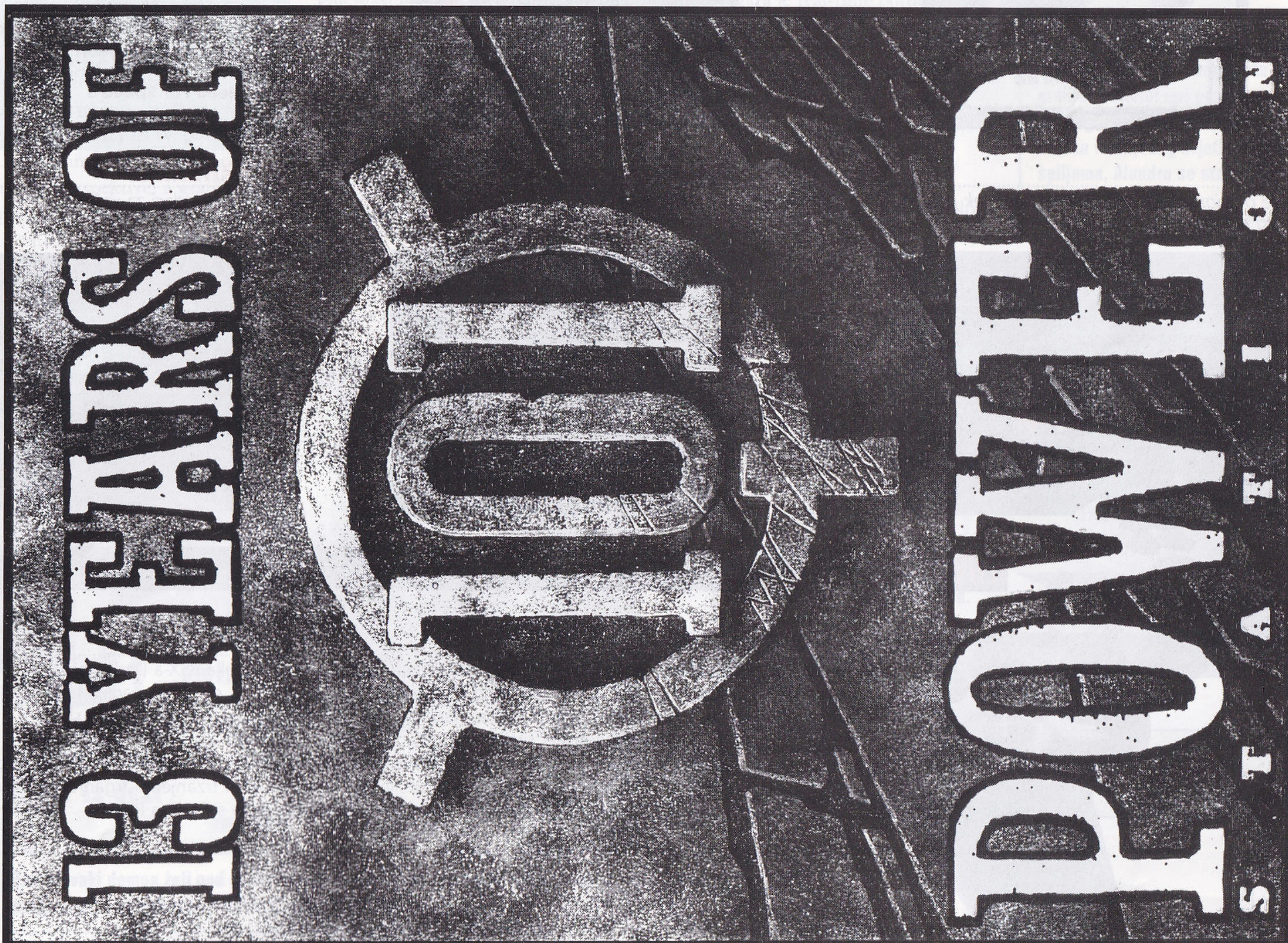
- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

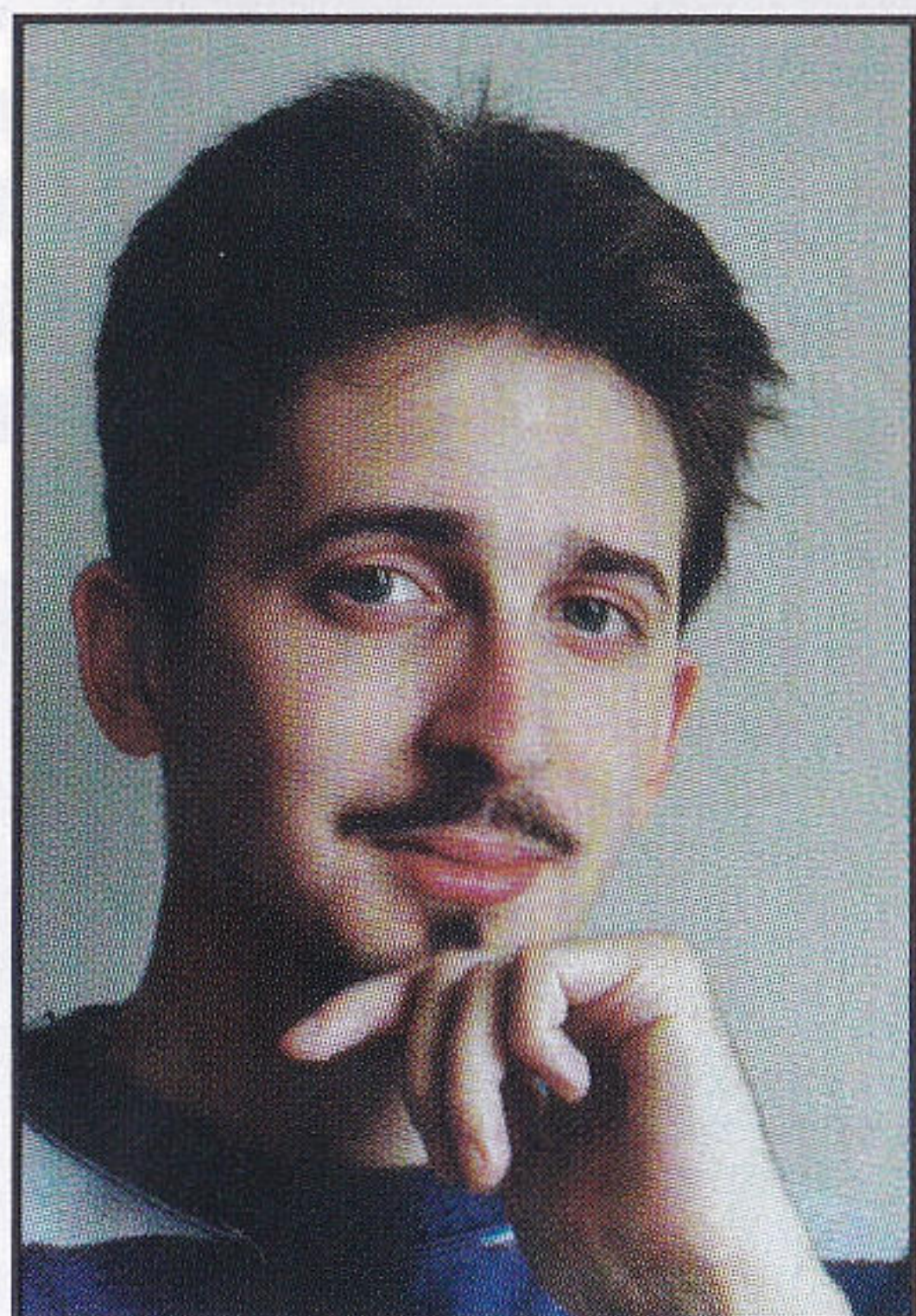
Multiplayer

- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem



PLAYSTATION

Ne podcjenjujte snagu Playstationa!



U ovom ljetnom broju svatko će doći na svoje. Tako je i naša omiljena konzola dobila malo više prostora na stranicama Hackera pa si možemo priuštiti da dio tog prostora potrošimo na kratak uvodnik. Kako je Playstation trenutačno uistinu najpopularnija konzola u Hrvatskoj (prema nekim procjenama, u Hrvatskoj ih je, zasad, oko 50 000), ova će rubrika vjerojatno ovdje ostati sve dok ga s trona ne zbaci neka druga kutija čipova i otpornika. Naravno, to vam baš ne mogu jamčiti glavom, sve ovisi o volji diktatora čvrste ruke - našeg urednika Kristijana. No dobro, prijeđimo na bitno. U ovoj ćete rubrici naći opise nekih najnovijih igara kao i kratak prikaz zanimljivih hardverskih dodataka za Playstation. Ovisno o popularnosti i našoj dobroj volji, možda ubacimo još neke Playstation teme, a možda i ne. Poruka za vlasnike PC-a, N64 i drugih bijednih isprika za kućno igranje - u planu je nova rubrika u kojoj bismo sukobljavali mišljenja o prednostima i nedostacima različitih komada hardvera, pa svoje ljutite reakcije zbog posvećivanja ovoliko mjesta najboljoj konzoli slobodno pošaljite na našu adresu. Napomenuo bih još da je Playstation ušao u svoju tzv. treću fazu, što se vidi i po kvaliteti novih naslova koji nadilaze sva očekivanja - ono što ste mislili da nije moguće na PSX-u sada postaje stvarnost. Za

takvu je promjenu najzaslužniji sam Sony koji je za proizvođače igara razvio alat Performance Analyzer koji umnogome olakšava optimiziranje programskog koda za PSX. Po riječima Sonyjevog predstavnika, PSX nakon treće faze ulazi u posljednju, četvrtu, što bi trebalo potrajati još najmanje godinu-dvije, nakon čega slijedi predstavljanje toliko očekivanog PSX-a 2. Do tada, uživajte u sve boljim i boljim igrama koje ćemo redovito predstavljati na stranicama ovog časopisa.

Berislav Jozić

HACKEROV PSX TOP 10

Hacker vam predstavlja igre koje su "in" ovog ljeta na PSX-u.

1 World Cup 98 (EA Sports)



Nogometna groznica ne popušta, a uz ovako dobru igru, držat će vas sve do sljedećeg prvenstva.

2 Gran Turismo (SSCE)

290 automobila vam je na raspolaganju u ovoj simulaciji vožnje koju je Sony razvijao 4 godine



- 3. Warhammer: Dark Omen (Electronic Arts)
- 4. Armored Core (SCEE)
- 5. Resident Evil (Capcom)
- 6. Gex 3D (Crystal Dynamics)
- 7. Grand Theft Auto (BMG Interactive)
- 8. Reboot (Electronic Arts)
- 9. Deathtrap Dungeon (Eidos Interactive)
- 10. Need For Speed 3 (Electronic Arts)

PSX šminka 74

Egzotični dodaci za vašu "sivu kutijicu"



SADRŽAJ

Alundra

69

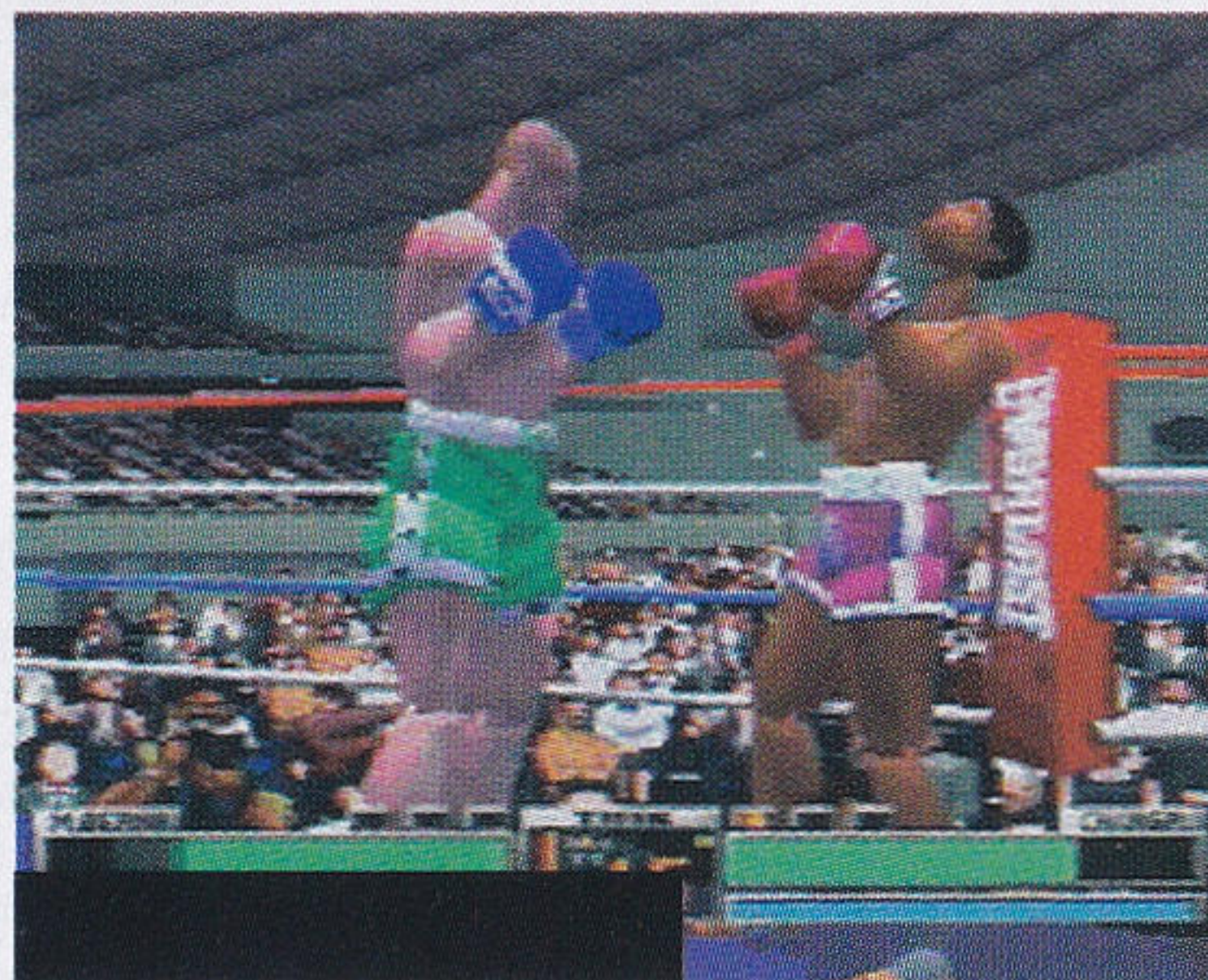
Zar još jedan japanski FRP?



K1 Arena Fighter

71

Kickboxing - samo za najzagriženije obožavatelje



Reboot

70

Iako je ova igra stara nekoliko mjeseci, tek je sada stigla u Hrvatsku.



Dead Ball Zone

73

Okrutna i brza igra budućnosti



IZDAJAMO

Dual Shock kontroler

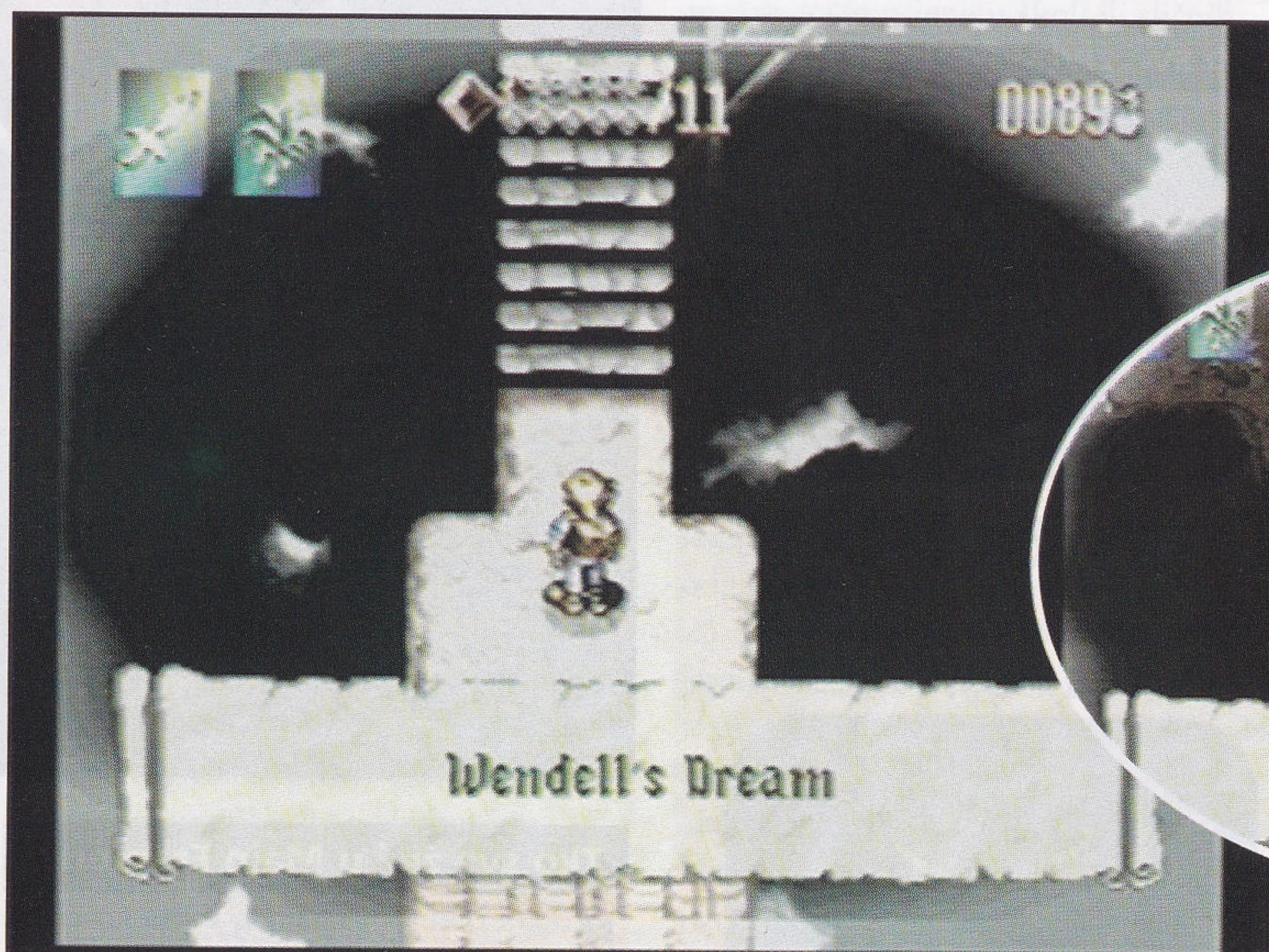
(str. 75)

Obratite pozornost na recenziju ovog kontrolera iz pera novopečenog vlasnika PSX-a Daria Rakovca. Iako se u Japanu pojavio prije više od godinu dana, u Americi prije kojih 6 mjeseci, europska verzija tek je nedavno puštena u prodaju, i vrlo brzo nestala s polica. Iako ograničenih mogućnosti u usporedbi sa sličnim proizvodima na PC-u, ovaj će kontroler svakako unijeti novu dimenziju u vaše igranje na PSX-u. Naime, riječ je o svojevrsnoj replici Rumble Packa, dobro poznatog vlasnicima Nintendo 64, ili joypad verziji force feedback kontrolera poznatijih s PC-a. Dakle, efekt povratne sile koji se manifestira trzanjem i trganjem kontrolera iz ruku u igrama koje podržavaju tu mogućnost (npr. Gran Turismo) konačno stiže i na PSX.



Alundra

Japanski FRP-ovi nikako da izađu iz mode. Vjerojatno postoji nešto privlačno u anime grafici i pravocrtnom igranju - samo Bero nikako ne može točno odrediti što.



Igra je uglavnom vezana za vaše ulaske u snove i noćne more ostalih likova.

U Japanu je izašao (i bio najavljen u Hackeru) prije nekoliko mjeseci, sada Alundra stiže i na europsko tržište. Koliko ga slave ovdje čeka, procijenite sami. Jedan pogled na slike sve će vam pojasniti - riječ je o FRP-u s tipičnom japanskom anime grafikom koji načinom igranja iznimno podsjeća na Suikoden. To znači da svog junaka (da, imate samo jednog) gledate iz poluptičje perspektive, a grafika nije poligonalna, nego crtana rukom. Kako smo u posljednje vrijeme igre nepoligonalne grafike gotovo zaboravili, taj se stil može učiniti zastarjelim, ali o ukusima se (bar tako kažu)

ne raspravlja. Meni je uvijek bilo draže da su likovi nacrtani, nego složeni od geometrijskih likova. Priča Alundre vrti se oko glavnog junaka koji ulazi u snove drugih ljudi i utječe na svoju okolinu onim što učini u snu. Tu sposobnost morat ćete iskoristiti i pomoći mještanima malog sela zahvaćenim noćnim morama, napadima pobješnjelih inteligentnih babuna i hrpom drugih nedaća, a sve zbog zlog demona koji se probudio iz tisućljetnog sna (već vidite s kim ćete se boriti na kraju, zar ne?). Naravno, cijelu priču nećete doznati na početku, ali je put kojim se kroz igru krećete prilično pravocrtan, što je

Problemi specijalne prirode

Odmah na početku igre zapao sam u dvojbu - je li glavni junak ove igre zapravo junakinja? Ime se može shvatiti i kao muško i kao žensko, a duga kosa svezana u rep i široka odjeća ne govore ništa o spolu u današnje vrijeme. Uz malo mašte, ipak se prema izboru simpatija, može zaključiti da Alundra pripada jačem spolu. Ja pak, više volim da je junak pravi junak (mišići, brada i sl.) a junakinja prava junakinja (obline....). Jesam li staromodan?



karakteristično za sve japanske FRP-ove, pa vam se ne može dogoditi da nešto ne učinite jer se zbivanja u okolišu odvijaju ovisno o vašim radnjama.

Ono po čemu se Alundra razlikuje od sličnih igara je real-time borba. Dosad smo stalno bili izloženi borbi na poteze (Suikoden, Vandal Hearts, FF7), što umanjuje realnost i usporava igru, no ovdje se borba odvija na istom ekranu na kojem i igrate, perspektiva se ne mijenja, a potezi su izbačeni jer vodite samo jedan lik. Dakle, u Alundri je naglašen arkadni "ugodač" čime pomalo podsjeća na legendarnu Zeldu (sjeća li se netko ove igre?). Osim refleksa za borbu, Alundra od vas zahtijeva i prilično razvijen smisao za snalaženje u labirintima te um spreman uhvatiti se u koštac s brdom zagonetki i problema od najednos-

Ploče-putokazi razasuti su posvuda i dobro će vam poslužiti po labirintima šumaraka i stjenovitih uzvisina.

tavnijih u stilu: odgovarajući ključ ili poluga za odgovarajuća vrata do spetljanih i kompliciranih koji će vam natjerati suze na oči. Uz težinu avanturističkog dijela, ni borba nije laka jer su neprijatelji mnogobrojni a i obnavljaju se kad napustite neku lokaciju, a nova oružja i opremu ćete rijetko naći ili su prilično skupi. Poziciju ne možete snimati na svakom mjestu, nego samo u posebnim sobama - čime dolazimo do kombinacije "težina + nemogućnost snimanja" - koja uvijek jamči dugo igranje ako želite vidjeti kraj igre. A isplati li se Alundru dugo igrati, odlučite sami. Grafika u igri je detaljno nacrtana, ali podosta "zamagljena", čime su programeri željeli dočarati atmosferske prilike, mističnu atmosferu, stanje sna ili što ja znam što - što god bilo, nije im uspjelo. Zvučni dio se sastoji od ugodne, atomosferične i nenametljive glazbe i nedovoljno "mesnatih" zvučnih efekata pa borbe ne zvuče dovoljno uzbudljivo. Kontrola nad likom je lagana i precizna ali bi dobro došao još koji udarac - ovako imate samo jedan, koji se mijenja ovisno o tome koje oružje (ili čaroliju) rabite. Sve u svemu, ovo je igra koja može pružiti dosta zabave ljubiteljima japanskih FRP-ova, a ostatak igračkog svijeta vjerojatno će ostati potpuno ravnodušan. ☺

✗ Upozorili smo vas!

Slike uz ovu igru nisu zamagljene zbog loše kvalitete, nego zato što je grafika u cijeloj igri pomalo "zamagljena". Bilo to zbog magle, oblaka ili blijedog svjetla u pozemnim špiljama, Alundra se stalno igra u "mutnom" okružju.



Zašto svaki demon želi pod svaku cijenu uništiti ljude na Zemlji? Zar se ne mogu baviti vrtlarstvom ili kojim drugim hobijem?

Alundra

Arkadni FRP

Proizvođač SCEI/Matrix

Izdavač Psygnosis

• pravocrtnost igre
• siromaštvo boja - "zamagljenost"
• loše izvedeno snimanje pozicije

72

• težinu
• detaljnost grafike
• ugodnu glazbu

Platforme

☐ PC
☒ PSX
☐ Amiga

Tipični japanski FRP, poseban po svojoj težini i real-time akciji.

Reboot

Čini se da momci iz Elecrtonic Artsa nisu čuli za virus killer SCAN te su ih snašle virusne nevolje. Nema veze, tu je poznati virus hunter **Hrvoje Herceg** koji će riješiti njihove probleme...



Moje su rakete jače od tvojih munja, to ćeš uskoro saznati

I mate li doticaja s kompjutorima, barem ste jednom imala problema s kompjutorskim virusima. Ti zli programčići znaju izazvati prave pošasti na hard diskovima i ostalim medijima za pohranu podataka. S naših kućnih kompjutora, možemo se teže ili lakše riješiti tih malignih čuda bez nekih većih posljedica, međutim, ako se virus uvuče u veliko Main Frame računalo s golemom količinama važnih podataka, posljedice mogu biti katastrofalne. Priča nove Electronic Artsove igre vezana je upravo uz jedno takvo Main Frame računalo u koje se uvukao virus umjetničkog imena Megabyte. Njegove nakane nisu dobre (tko je još čuo za dobre viruse?). Sudbina Main Framea je u vašim rukama, tj. u ruka-

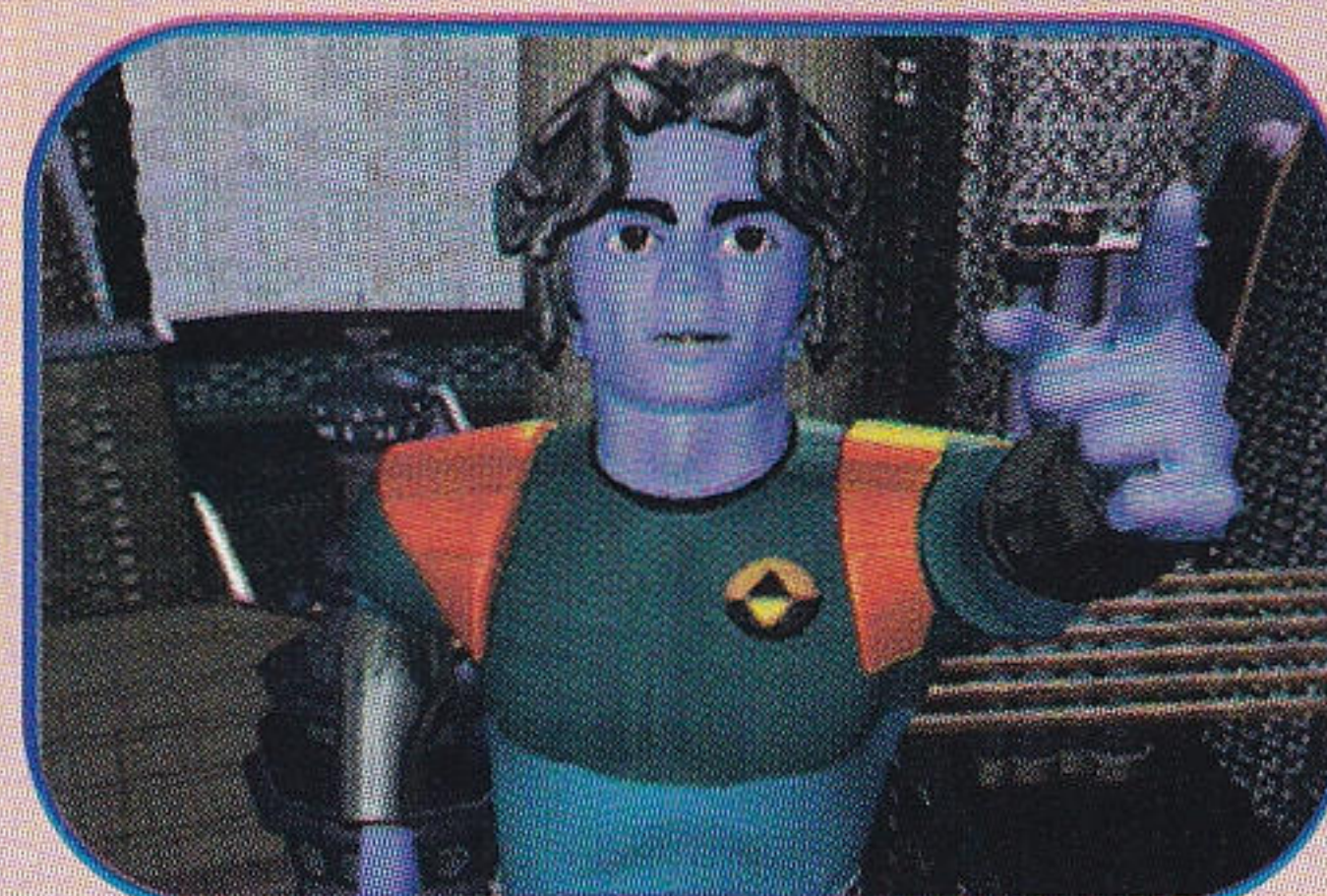
ma čuvara Boba čiji je posao štititi računalo od virusa i sličnih nevolja. Boljem upoznavanju radnje služi odlično napravljena uvodna animacija. Nakon nekoliko početnih izbornika i namještanja nekih opcija, igra može početi. I eto vas na nekom Hi-tech skateboardu (poput onoga što ga M.J.Fox ima u *Povratku u budućnost*) sa zadaćom da spasite vaš virtualni svijet.

Reboot je 3d arkadna pucačina u kojoj morate uništiti neprijatelje i spriječiti zlog Megabytea da osvoji (uništi) vaš svijet. Protivnici će vam biti različiti roboti (virusi) koje ćete teže ili lakše srediti. Pogled na vaš lik je poput onoga u MDK-u, dakle iz trećeg lica. Novost koju nam Reboot donosi je



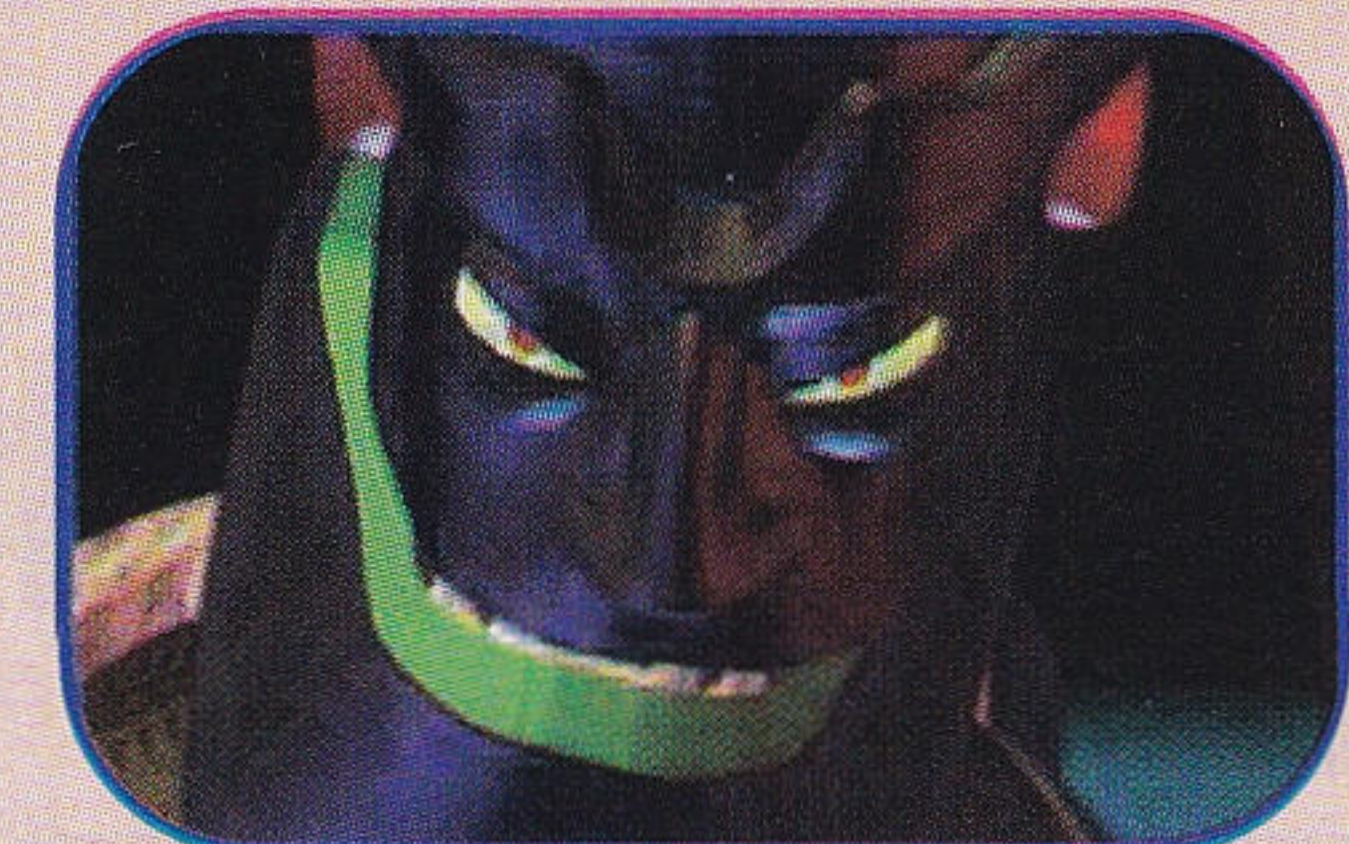
Tko visoko leti, nisko pada. On leti visoko, znači...

Tko sve živi u Main Frameu?



Guardian Bob

-najveći pozitivac ove igre čiji je cilj zaustaviti zlog Megabytea.



Megabyte

-glavni negativac, inače stealth virus, kojeg je napravio neki zli Hacker želeći preuzeti vlast nad Main Frameom.



Hex

- kraljica Kaosa, napravljena da razdvaja kompjutorske funkcije. Njoj moć nije najvažnija, nego kaos.



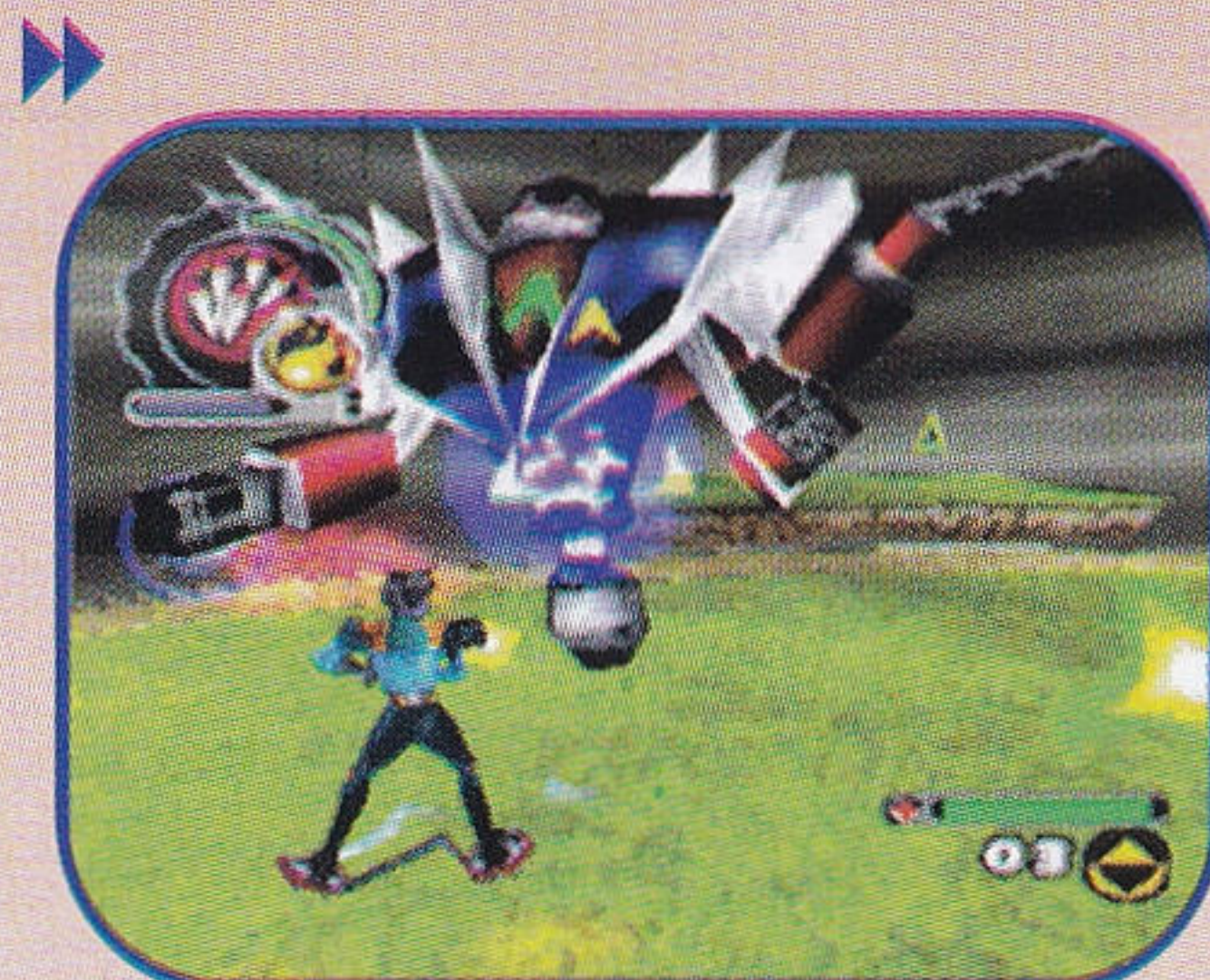
Phong, Dot i Enzo

- Bobovi prijatelji koji mu pomažu pri obavljanju zadaća.

način kretanja vašeg lika. Za razliku od dosad uobičajenog hodanja/trčanja po nivoima, ovdje ćete tzv. zipboardom letjeti uokolo. Pri svakom skretanju vaša će se daščica nagnuti i zanijeti, što izgleda poprilično cool. Njome ćete moći skakati i na neke povišene prepreke. I sama je vožnja izvedena vrlo dobro pa ako vam se više ne bude dalo napucavati neprijatelje, moći ćete samo jurcati po vašem poprilično gole-

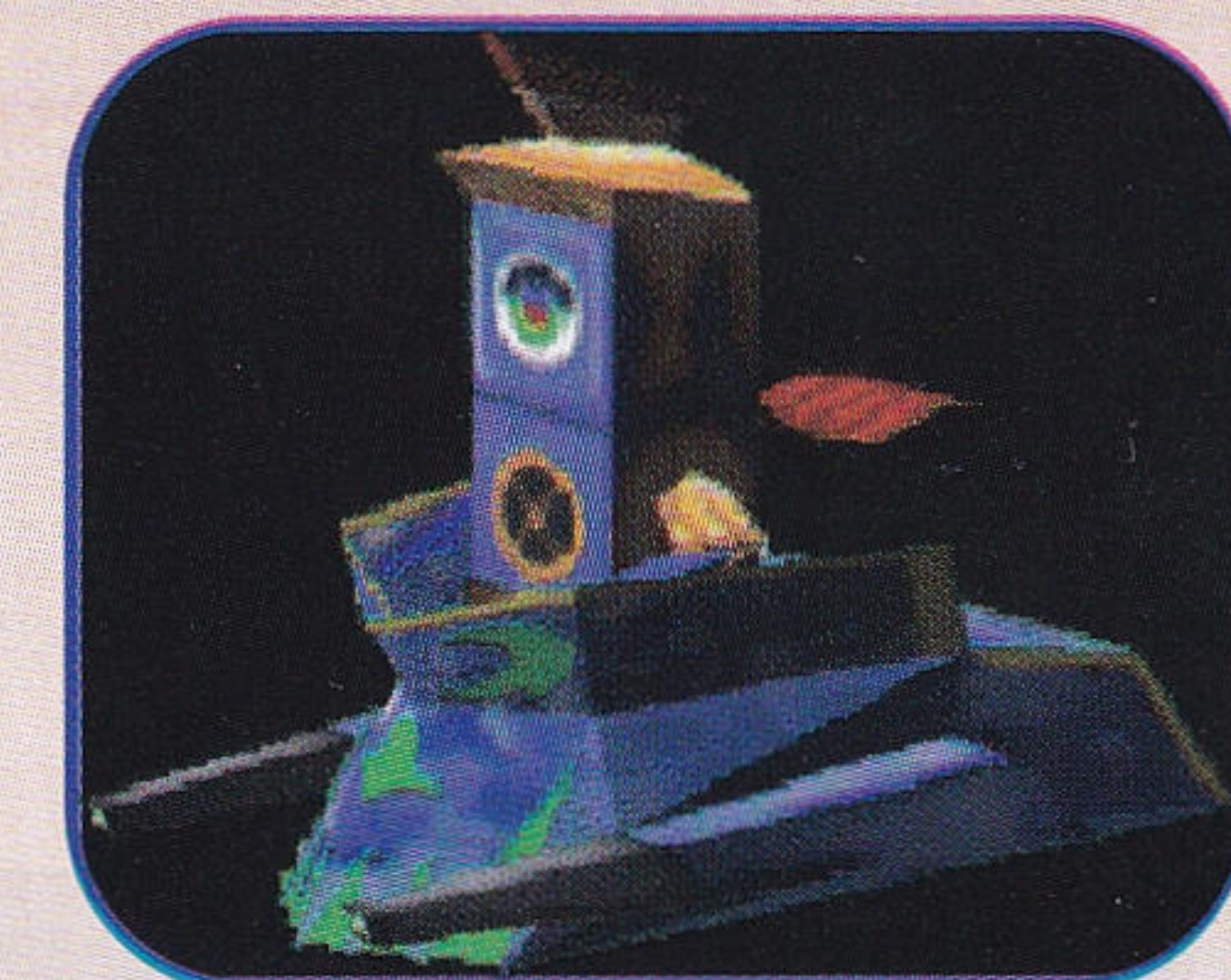


Tko sve živi u Main Frameu?



clash

- Megabyteova zvijer zastrašujućeg izgleda i popriličnog naoružanja.



Binomes

- većina stanovništva Main Framea, održavaju kompjutor u radu.

mom kompjutorskom svijetu koji se proteže na dvadesetak nivoa podijeljenih u sedam sektora. Prolazeći kroz svijet, naići ćete na šest gadnih bossova, kao i na hrpu virusa čija je zadaća uništiti vas. Kretati se, naravno, možete u sve tri dimenzije i niste ograničeni nekom već odabranom putanjom, kao npr. u Judge Dreddu. Da biste lakše prebrodili sve probleme tijekom igre, moći ćete rabiti nekoliko vrsta oružja a osnovno je vaš dragi "pištoljčić" snage jedne omanje haubice. Ostala oružja su dosta naprednija od vaše početne puce, a dobijate ih pokupite li određeni powerup. Na izbor će vam biti bacač

Zanimljivost

Prije nego što je nastao Reboot kao igra, napravljena je animirana serija istog naziva u cijelosti rađena na kompjutoru, poput animiranog filma Toy story. Serija je u svijetu postigla odličan uspjeh, što je ujedno i najbolja reklama za istoimenu igru Electronic Artsa. Nekoliko nastavaka serije Reboot mogli ste pratiti i na HTV-u prije nekoliko mjeseci u nedjeljnom jutarnjem terminu.

plamena, vampir koji krade energiju vašim neprijateljima i obnavlja vašu, antivirus koji preobražava vaše protivnike te oni prelaze na vašu stranu i dr. Ako poslije kupite isti powerup, oružje će vam se pojačati za jedan stupanj ili, ako je riječ o posebnom oružju, ono će se napuniti. Možete ih pojačati najviše tri stupnja. Naravno, tu su i ostali powerupovi koji će vam popraviti zdravlje ili vas pak načiniti neranjivim neko vrijeme.

Kako budete napredovali u igri, povećavat će se i težina igranja, ali za vas, pravog borca protiv zlih virusa, ništa nije preteško. U početku ćete možda imati manjih problema sa snalaženjem u prostoru, ali kad malo povežete konce i skužite čemu što služi,



ništa vas neće moći zaustaviti, osim možda loših ocjena u školi ili sličnih problema na faksu. Da ne biste igru na brzinu odigrali i nakon toga je zabravili, programeri su ubacili neke nelinearne elemente pa postoji nekoliko različitih završetaka. Dakle, nelinearnost postoji no ona nije na razini, primjerice, one u Colony Warsu, gdje gotovo svaka sitnica odlučuje kako će igra dalje teći. Kao i većina današnjih igara za PSX, i ova je izvedena u 3D a izgled joj je više nego solidan. Sve se odvija brzo i glatko sa standardnih 25+ fps-a, a povećala li se broj neprijatelja, neće biti nekih vidljivijih usporavanja. Zvukovi što ih proizvode vaše puze zvuče prilično dobro, pogotovo ako se o tome brine i nekakav subwooferčić. Što se upravljivosti tiče, ovdje bih vam savjetovao analogni kontroler, koji igra u potpunosti



Što kažete na pucačinu s elementima autoutkrke?

podržava, jer ćete potrošiti manje streljiva ubijajući maligne programe nego što biste potrošili uporabom običnog joypada, a uštedjet ćete i živaca. Uostalom, kao što je za većinu PC igrača 3dfx kartica postala standardni dio igračke opreme, tako i analogni joypadi postaju sve zastu-



pljeniji u PSX igranju. Nakon sati i sati provedenih uz ovu igru, mogu samo zaključiti da se Electronic Arts odlično snašao u ovom žanru. Reboot je i kvalitetna i uzbudljiva igra koja će vas dugo vremena držati za PSX-om i donijeti vam mnogo dobre zabave. ☺

Reboot

3D arkadna pucačina

Proizvođač Electronic Arts

Izdavač Electronic Arts



• nepreciznost upravljanja običnim joypadom

84

• kretanje pomoću zipboarda
• odlična priča



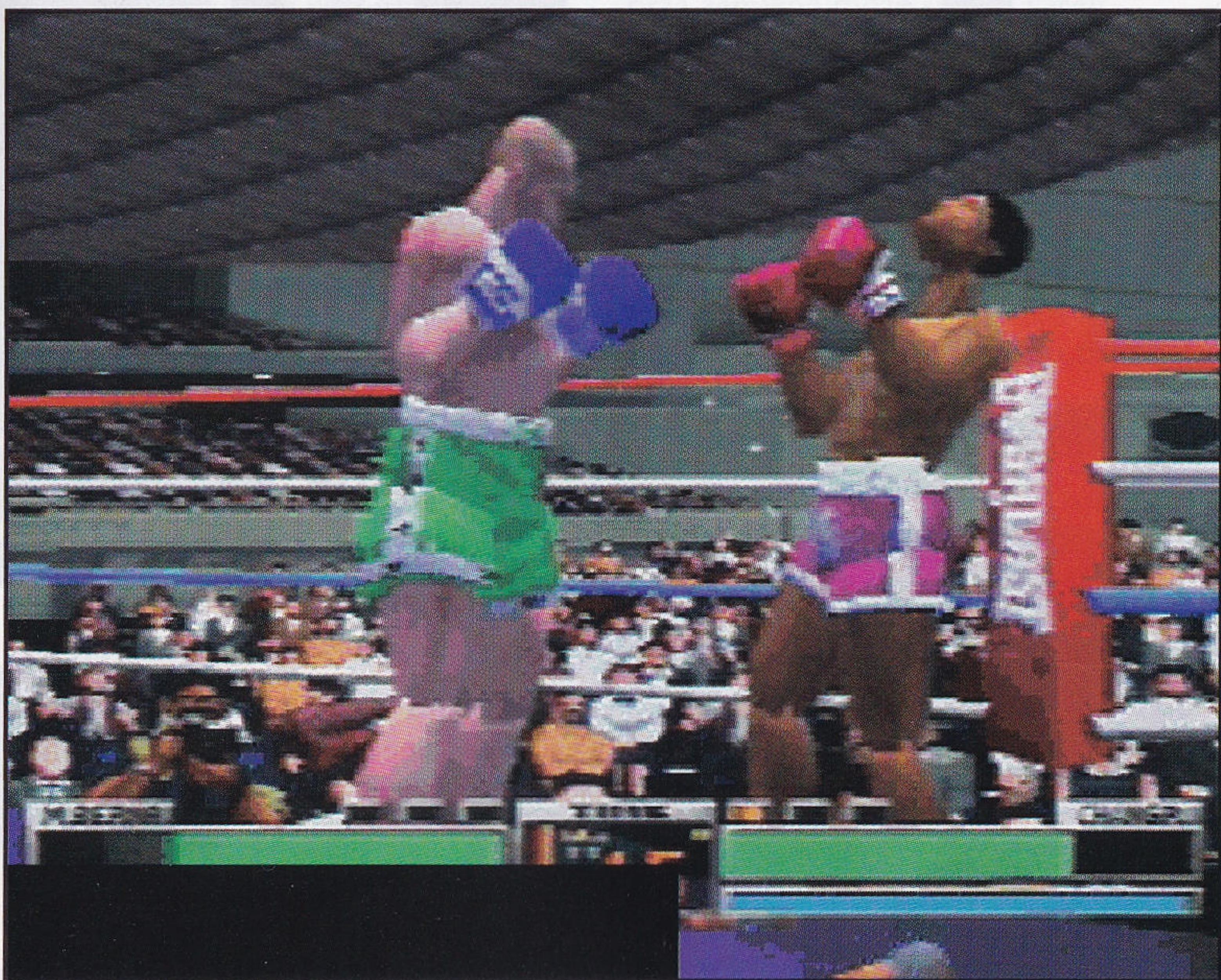
Nije li ugodno trošiti ovako slobodno vrijeme?

Platforme

☐ PC
☒ PSX
☐ Amiga

K1 - The Arena Fighters

Malo starija simulacija kickboxinga ipak je dočekala svoje mjesto u Hackeru. Ovaj mali komadić prostora nije zaradi- la kvalitetom, naprotiv - ovaj je tekst samo upozorenje igračima neka uludo ne utroše novac!

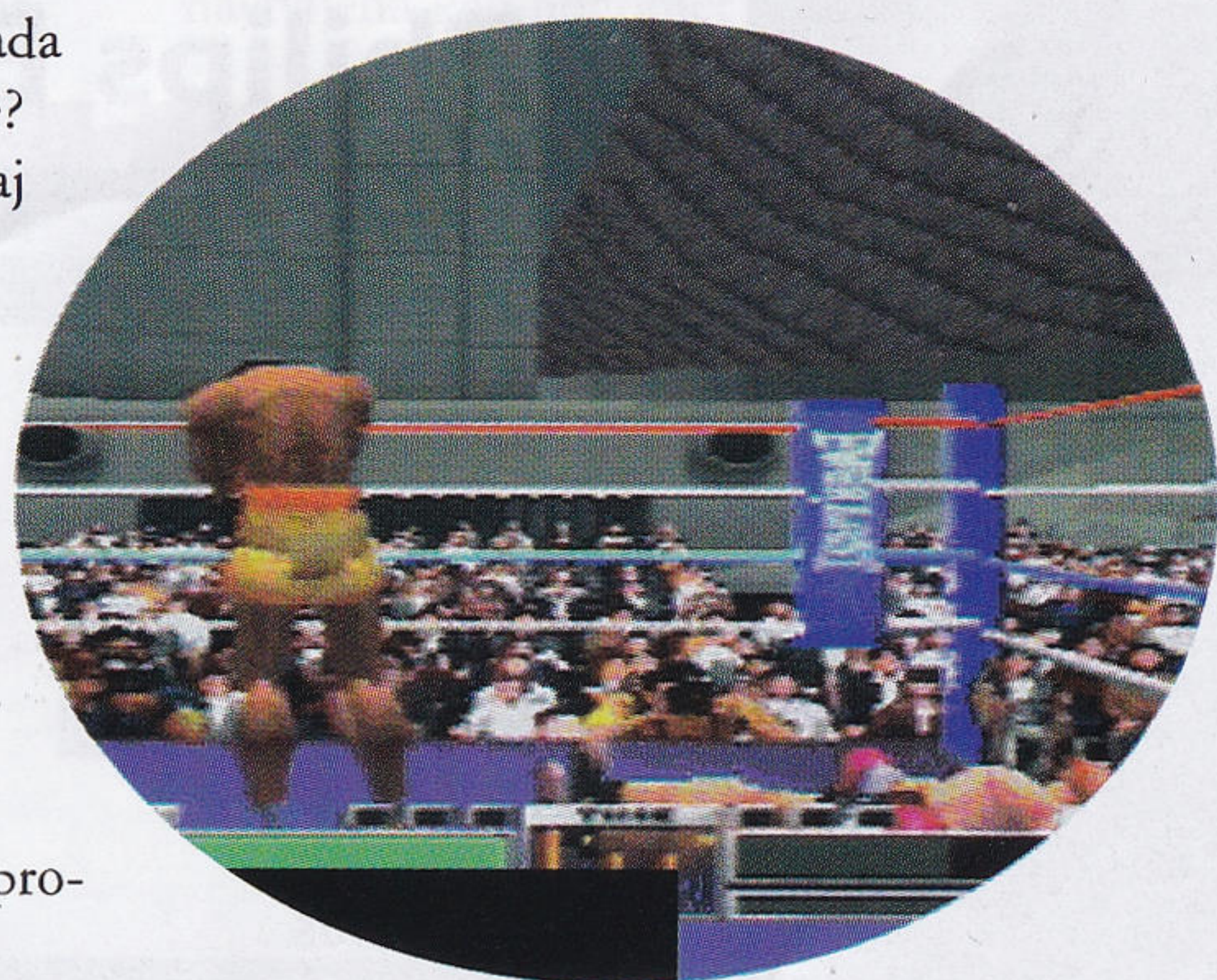


Vidi muha u zraku...

Prije nego objasnim svoje negativno mišljenje o ovoj igri, moram je barem malo opisati i tako zaraditi svoj honorar. Dakle, K1 je simulacija kickboxinga, i to poprilično realna. To znači da nema vatrenih kugli, desetmetarskih skokova ni komboa od 30 udaraca. Jednostavno, vi i vaš protivnik borite

se u ringu dok jedan ne padne, a na raspolaganju vam je zbirčica udaraca i pokoja serija (Tri udarca šakom u glavu - serija? Gdje je moj dragi Tekken?). Da bi sve bilo što realnije, ni udarce koje imate ne možete rabiti bez razmišljanja jer će vam opasti mjerac izdržljivosti, što znači da će vas protivnik jednim udarcem srušiti

na pod. Svaka čast realnosti, ali kada se tučemo, onda se tučemo, zar ne? Da bi se što vjernije dočarao osjećaj borbe, na izbor imate 8 realnih boraca čiji su pokreti snimani pa prenijeti u igru (iako se na kutiji može vidjeti slika borca vrlo sličnog našem Cikatiću, u igri ga nema). Uspijete li završiti igru, moći ćete pogledati kratki film o tome no, baš kao i ja, zaključit ćete da u stvarnosti sve izgleda mnogo bolje. Šteta što su programeri tako traljavo obavili svoj posao. Toliko o samoj igri, a sada malo o tehničkoj dotjeranosti. Likovi su ružno poligonalni (ne, nisu sastavljeni od ružnih poligona, nego su ružni jer su sastavljeni od premalo poligona pa izgledaju kockasto), a okoliš još i može proći (nekoliko različitih ringova i arene u šumi, kanjonu...). Zvukovi udaraca su prosječni, ali je zato animacija loša - pri svakom udarcu iz boraca izlijeću sivi komadići (možda se dugo nisu prali?). Sve u svemu, tehnički dojam je daleko ispod prosjeka. Od opcija, na izbor imate turinir, borbu jedan na jednoga, timsku borbu, i još par sitnica koje se redovito pojavljuju u tučnjavama pa ih ne treba ni nabrajati. Mali izbor udaraca, na svu sreću, raspoređen je na malom broju tipki (neke čak ni ne rabite), a nema čak ni njihovih kombinacija koje bi vas natjerale prstima izvoditi vratolomije (prstolomije?).



Nisam htio, nisam htio!

Uza sve to, K1 ne pruža nikakav izazov jer je vrlo lako pobijediti i najteže protivnike samo sretnim udarcem u pravo vrijeme (mislim da je to još jedna posljedica pokušaja da se igra učini što realnijom). Sve u svemu, dobro ćete učiniti izbjegnute li ovu igru u širokom luku.

Berislav Jozić

K1

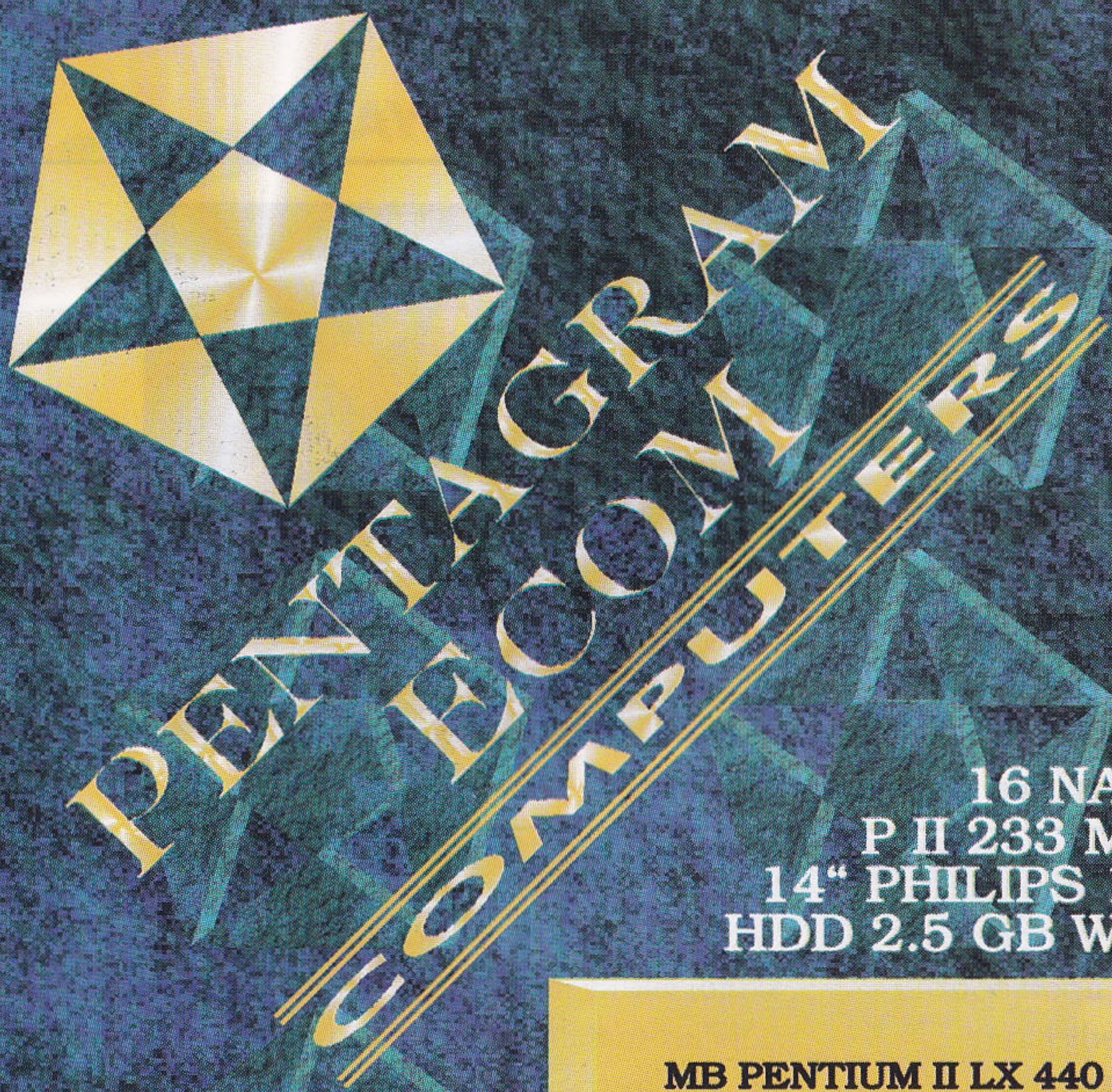
Kickboxing

Proizvođač X-ing
Izdavač T-HQ

Samo za lude obožavatelje kickboxinga

50

Ostale platforme ☐ PC ☒ N64



**Microsoft
Official Dealer**

DOPLATA :
16 NA 32 MB EDO RAM - 99 Kn+PDV
P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 329 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 449 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3.2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV

PENTIUM II 233 MMX

MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 MB WD
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R., N.I.
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE
4.999,00 KUNA+PDV



PENTIUM 200 MMX

MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR BELINEA
14", 4010, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
3.799,00 KUNA+PDV

NOVO !!!

**PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA
I LEASING DO 24 RATE**

**SIEMENS
NIXDORF**

CREATIVE
CREATIVE LABS

PENTIUM 233 MMX

MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 233 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2550 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
4.099,00 KUNA+PDV

Philips Brilliance® Monitors

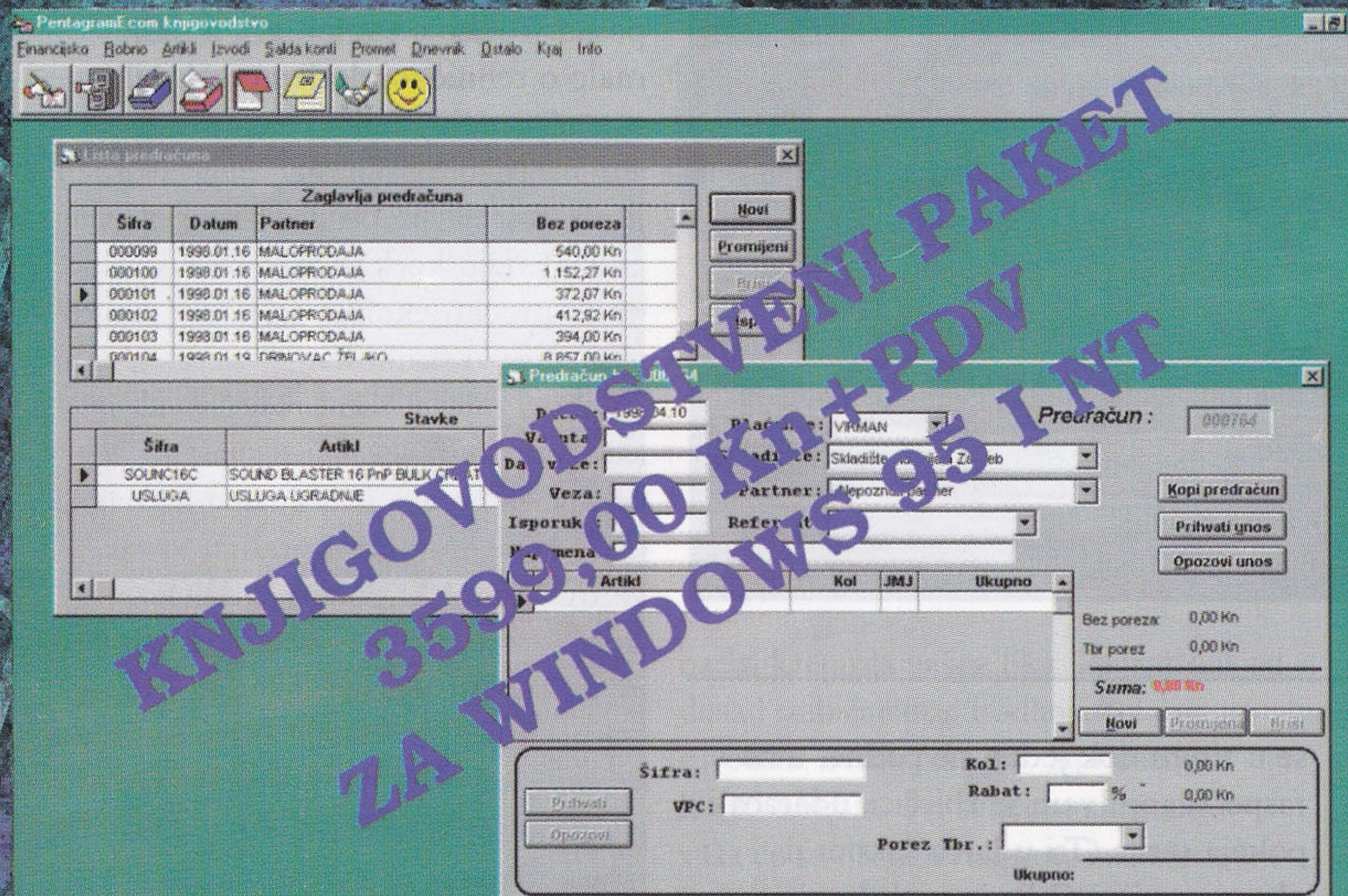
BRILLIANCE
HIGH RESOLUTION MONITORS



USRobotics

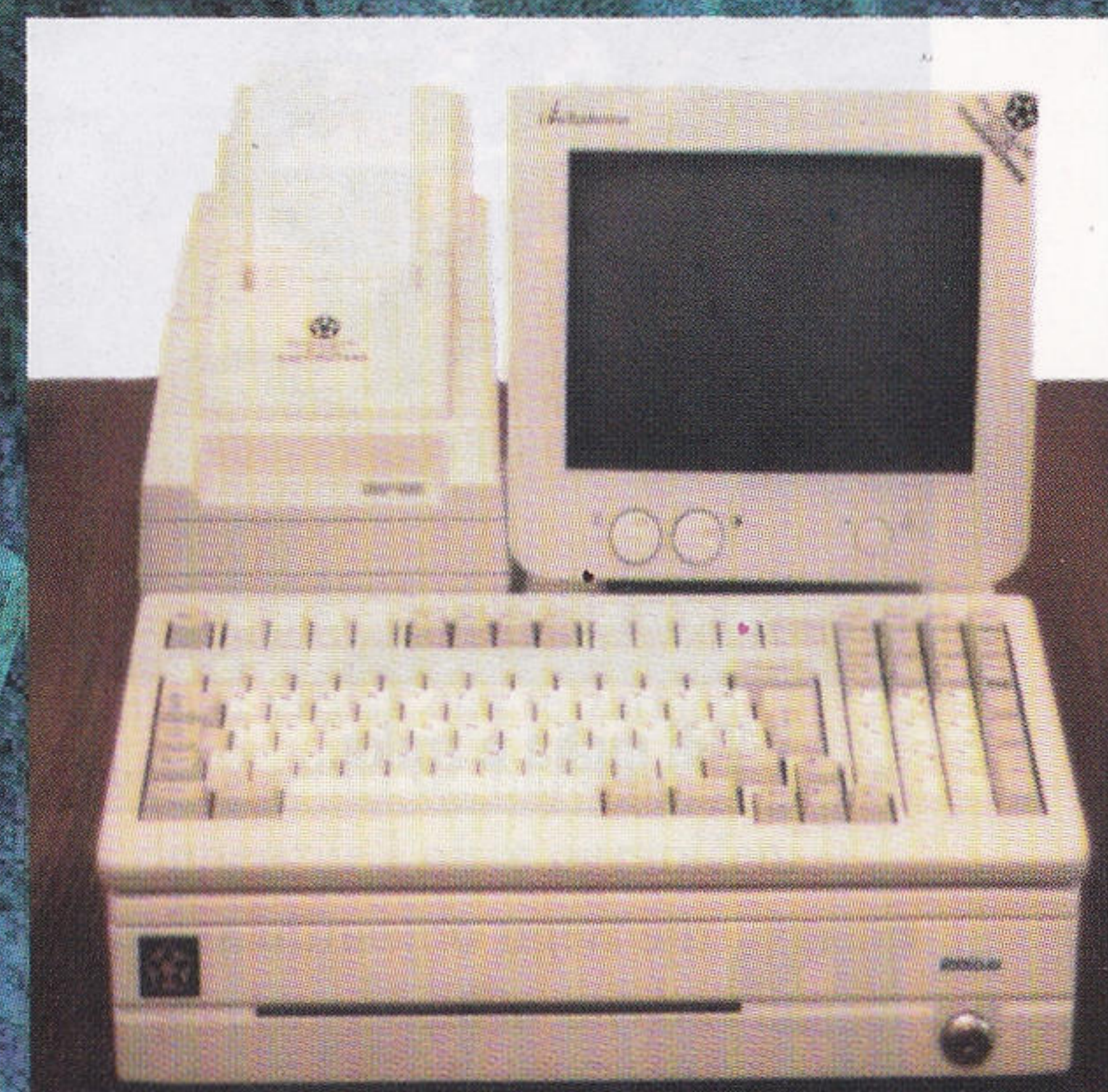


EPSON Stylus COLOR 600



ROBNO - 1999 KN, ROBNO I PROIZVODNJA - 2299 KN, MANAGER 98 - 1999 KN,
FINANCIJSKO - 2499, KNJIGOVODSTVENI KOMPLET I - 3599 KN,
KNJIGOVODSTVENI KOMPLET II - 5399 KN,
BLAGAJNA - 999 KN, PLAĆE - 1399 KN

**hp HEWLETT
PACKARD**



PC KASE

CHERRY

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

TOSHIBA

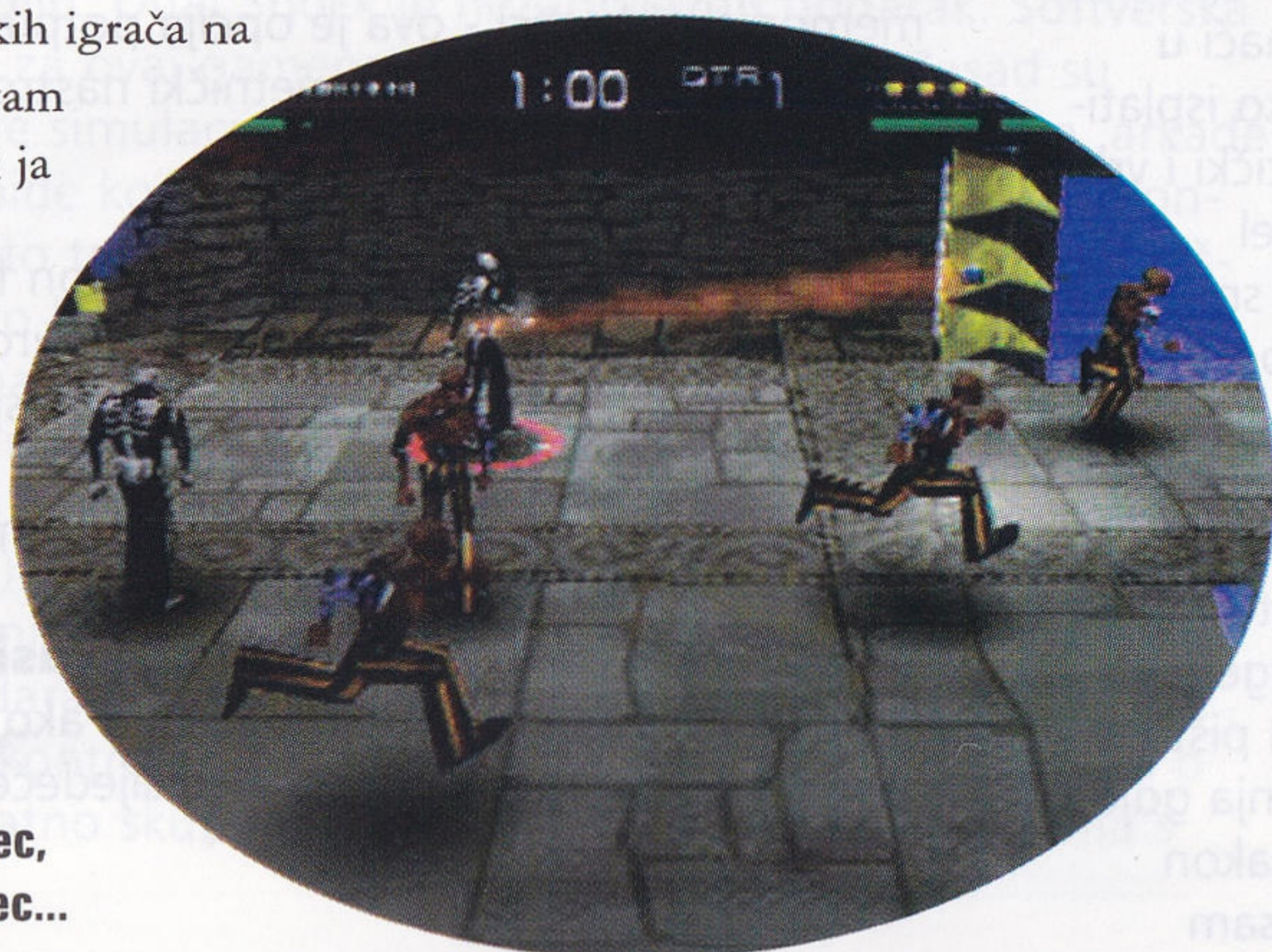
Dead Ball Zone



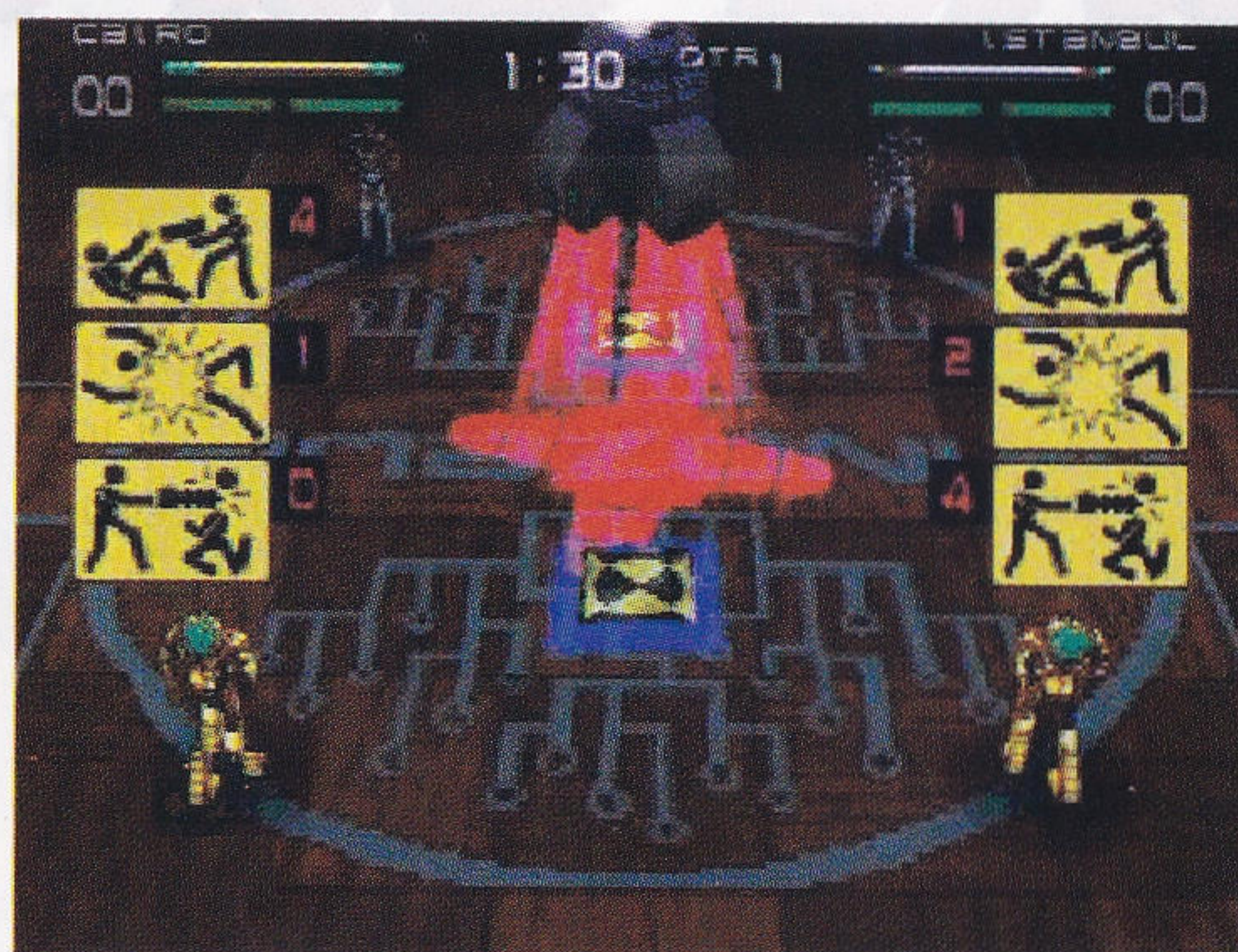
Bacanje lopte ravno u golmana je čudna taktika, ali eto...

Dead Ball Zone je krvav sport u kojem se osam igrača jedne momčadi suprotstavlja jednakobrojnim protivnicima s jednim osnovnim ciljem - ubaciti "loptu" u "mrežu". Na koji ćete način to učiniti nije ni važno - pobijete li i sve neprijateljske igrače, nitko vam to neće uzeti za zlo jer važno je samo da vam ne zabiju gol. Eto, bio je to opis igre u najkraćim crtama, a sada ćemo progovoriti o pojedinostima. Natjeravanje po areni da biste postigli pogodak stara je fora. Dobro, lopta je ovdje kugla plazme koja ostavlja svjetleći trag, a golovi su providna polja sile, ali što je to za igrača koji je letio u Tie Fighteru ili vodio poludjelog vodoinstalatera kroz 1001 nivo Marievog svijeta. Danas smo u igrama navikli uistinu na svašta, pa ova igra nimalo ne iznenađuje svojom idejom futuristične mješavine ragbija, rukometa i koljačine. Za onespособljavanje protivničkih igrača na raspolaganju su vam mnoga oružja, ali ja sam se najčešće služio šakama kao najučinkovi-

tijim oružjem u nuždi. Vaši će igrači, znači, morati biti dobro istrenirani u borbi i brzini, a ne želite li da na terenu stoje kao stupovi za sušenje sira, i treningu njihovih mozgova morat ćete posvetiti malo više pozornosti. I namještanje taktike je korisna stvar kad znate što radite jer brza zamjena može spasiti vašeg igrača od sigurne smrti a vama uštedjeti novac. Evo, pomalo otkrivam da u DBZ-u ima i više nego što se čini na prvi pogled, a ovi se menadžerski elementi posebno ističu ako se odlučite za prvenstvo ili, pak, dogurate do svjetskog kupa. Osim prvenstva, prilično je zabavno odigrati i (ne)prijateljsku utakmicu protiv prijatelja i polomiti kosti njegovim igračima zahvaljući iskustvu i boljem poznavanju specijalnih pokreta i oružja. U prve dvije-tri igre nećete ni rabiti oružje, a neiskustvo u baratanju "loptom" ograničit će



Beži Jankec, beži Jankec...



broj vaših pogodaka. Poslije, kada naučite brzo potezati motornu pilu i zakucavati loptu iz skoka (slično skok šutu u rukometu), početak će vas se pribojavati i prijatelji i neprijatelji. Do sada zvuči prilično dobro, zar ne? Pogledajmo kakva je grafika i zvuk. Što se zvučne strane tiče, nemam mnogo prigovora, ali ni mnogo pohvala - prosječni zvukovi udaraca, eksplozija i sličnog pomiješani s čudnom, za mene previše napadnom glazbom (možda starim). Grafika je pak mogla biti i malo dorađenija, ali su svjetlosni efekti, osobito oni koje proizvodi lopta - svjetleće kugla plazme, uistinu impresivni. Nadajmo se da će PC verzija, koja se treba pojaviti krajem godine, biti još ljepša

Pitam se zašto programeri misle da će čovječanstvo u budućnosti uživati u sportovima temeljenim isključivo na nasilju? Pa već danas je tako, a u budućnosti ćemo valjda odrasti? No, dobro, dosta mudrovanja, Bero ne može dočekati da počne s nasiljem!

jer inače ne bi opravdala kupovanje 3D kartice koja vam je za ovu igru nužna. Na PSX-u su igrači i okoliš pomalo kockasti, ali to već nakon prvih minuta igre nećete ni vidjeti jer će vas brzina i napetost ponijeti na krilima adrenalina (kao Red Bull!). Da, brzina je ono što krase ovu igru, osjećaj da se žestoka borba odvija svuda oko vas može se usporediti s osjećajem igranja hokeja na ledu (niste nikad igrali hokej?). Sve u svemu, Dead Ball Zone će menadžerski nastrojenim igračima pružiti dobru zabavu kakva je nedostajala na PSX-u, a i krvopije žedne akcije će biti zadovoljne. Čudno samo da u ovo nogometno vrijeme, ova igra nije najavljena kao nogomet budućnosti. ⌚



Prije svakog ispućavanja s centra možete vidjeti broj preostalog oružja za taj meč.

Dead Ball Zone

Futuristični sport

Proizvođač Rage

Izdavač GT Interactive



• zašto nije futuristični nogomet
• grafika je mogla biti i malo bolja

75

• osjećaj brzine i samu brzinu igre
• svjetlosne efekte lopte



Platforme

☒ PC
☒ PSX
☐ Amiga

Vrlo zabavno udvoje i ugodna razbibriga kad ste sami. Definitivno igrivo.

Šminka za PSX

Ovaj ćemo put rubriku Hardware posvetiti malo "egzotičnijim" dodacima za vašu sivu kutiju. Riječ je o svjetlosnim pištoljima koji će u vaše igranje unijeti bolji osjećaj borbe i pomoći vam da se još bolje uživate u igru. Nažalost, nismo imali priliku iskušati jedan od vizualno najefektnijih proizvoda ove vrste - svjetlosnu pušku, ali ćemo to pokušati ispraviti u jednom od sljedećih brojeva. One koji vole varati u igrama vjerojatno će zanimati opis Game Sharka, a poštenijim igračima opisi Mega Memory Carda i Memory Drivea dat će uvid u alternative običnoj Sonyjevoj memorijskoj kartici.

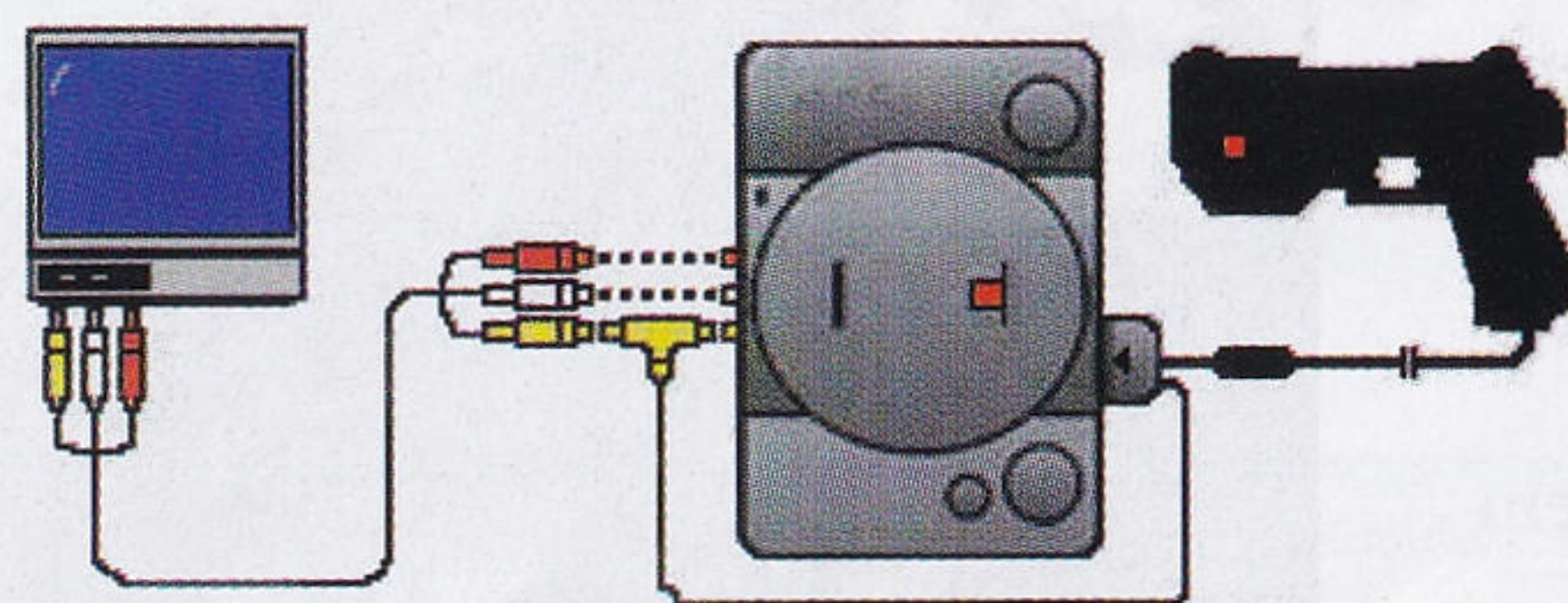
▶ PSX LIGHT GUN

Vrlo jednostavan pištolj Gamestera jedan je od najjeftinijih pa zbog toga i najzastupljenijih, kako u trgovinama, tako i kod igrača. Osim okidača, na pištolju su još dva gumba - START gumb i gumb za posebnu akciju (npr. ispaljivanje raketa u Die Hard Trilogyju i sličnih potreba). Tu je i prekidač za automatsko punjenje, koji nije podržan u svim igrama, ali je u nekima prilično koristan. Preciznost ovog pištolja je prosječna, ali raspolaže li igra opcijom za kalibriranje, nema nikakvog otklona pri ciljanju. Dizajn ove pljuce je pomalo futurističan, ali ona dobro leži u ruci. Tvrdi plastika je prilično otporna na padove i slične udarce, ali nije jako ugodna držite li je duže vrijeme u ruci. Usprkos tome, jedini pravi prigovori ovom pištolju mogu se uputiti na račun dužine kabela (jednak je dužini kabela na standardnom kontroleru) i boje - crvena je možda "boja ljubavi", ali nije prava boja za oružje.

▶ GUNCON



Ovaj je pištolj proizvod Namcoa, a prvi se put počeo prodavati s njihovom igrom Time Crisis. Guncon je najprecizniji među svjetlosnim pištoljima za PSX jer se signal iz pištolja kombinira s video signalom, čime se dobiva preciznost koju je gotovo nemoguće dalje usavršavati. Namcov pištolj ima i sve ostale gumbere potrebe za ugodno igranje, i on ugodno leži u ruci a po dizajnu (i boji) više sliči normalnom pištolju. Sve u svemu, ovo je jedan od najboljih pištolja, ali ima jednu manu - zbog posebnog načina slanja signala, igre prilagođene Gunconu ne podržavaju pištolje koji se ne priključuju na video izlaz PSX-a, a Guncon se ne može uporabiti na igrama napravljenim za "obične" pištolje. Iako sada već postoji nekoliko igara za Guncon, igre koje ga ne podržavaju još su uvijek u većini.



▶ LIGHT BLASTER



Jedan od najzanimljivijih pištolja, teško ga je naći u nas, a i u inozemstvu, ali će se traženje svakako isplatiti. Lightblaster izgleda futuristički i vrlo dobro leži u ruci, a poduži kabel omogućuje vam da se udobno smjestite i 3 m od konzole. Ovaj pištolj posjeduje veliki broj specijalnih funkcija - gumb za punjenje pištolja, gumb za specijalne funkcije, START gumb i prekidač kojim možete namjestiti auto fire, auto reload ili inteligent reload način. Inteligent reload glavna je prednost ovog pištolja - to je način automatskog punjenja gdje pištolju unaprijed određujete nakon koliko ispaljenih metaka da se sam

napuni. Unošenje podataka obavlja se jednostavnim pritiscima na okidač, a ova je funkcija vrlo korisna ako se tijekom cijele igre služite oružjem s jednakim brojem metaka. Još jedna posebnost ovog pištolja su i LED lampice (5 komada) koje svjetlucaju dok pucate, što igranju (osobito u zamračenoj sobi) daje još jednu dimenziju realnosti. Iako spada u novije pištolje, Light Blaster ne rabi superpreciznu metodu Guncona pa ga ne možete koristiti u njemu prilagođenim igrama. Ipak, i s uobičajenom razinom preciznosti, specijalne funkcije ovog pištolja čine ga vrijednim dodatkom za vaš Playstation.

▶ GAME SHARK

Game Shark omogućuje igraču upisivanje posebnih kodova koji bi mu tijekom igre donijeli neograničen broj života, beskonačno vrijeme ili neko drugo olakšanje u igri (dobivanje specijalnih likova u Tekkenu, gledanje završnih animacija... zapravo, sve što se može izvući iz igre bit će vam na raspolaganju). Ova mala kutijica uključuje se u paralelni port



PSX konzole (poklopac na stražnjem dijelu) i na sebi ima ON/OFF prekidač, kao i slot u koji se mogu uključivati dodatni uređaji. Upisivanje kodova i uporaba ostalih opcija je vrlo jednostavna jer se sve operacije izvode preko menija koji se otvara čim ubacite CD u vaš PSX. Ima li još opcija? Da, Game Shark, osim upisivanja kodova, ima još nekoliko korisnih funkcija. Kao prvo, upisani kodovi se mogu i snimiti, da ih ne biste morali upisivati svaki puta prilikom pokretanja igre. Mjesta ima za 9999 kodova, što bi trebalo biti dovoljno čak i za najzahtjevnije igrače, a uređaj dolazi s pedesetak već upisanih kodova za neke poznatije igre. Druga korisna funkcija GS-a je upravljanje memorijskom karticom - brisanje i presnimavanje pozicija te kompresija snimljenih pozicija koja vam omogućuje da na memorijsku karticu stisnete i do 6 puta više pozicija nego uobičajenim načinom. Ipak, tu je i jedna kvaka - da biste kompresirane pozicije rabili, morate ih prvo otkompresirati na istu memorijsku karticu ili neku drugu, što ovu funkciju čini korisnom samo kod "skladištenja" snimljenih pozicija. Uza sve to, pruža vam se i mogućnost preko Icon Editora promijeniti sličicu koja predstavlja snimljenu poziciju svake igre na vašoj memorijskoj kartici - ova je opcija potpuno nekorisna, ali će se možda svidjeti umjetnički nastrojenim igračima.

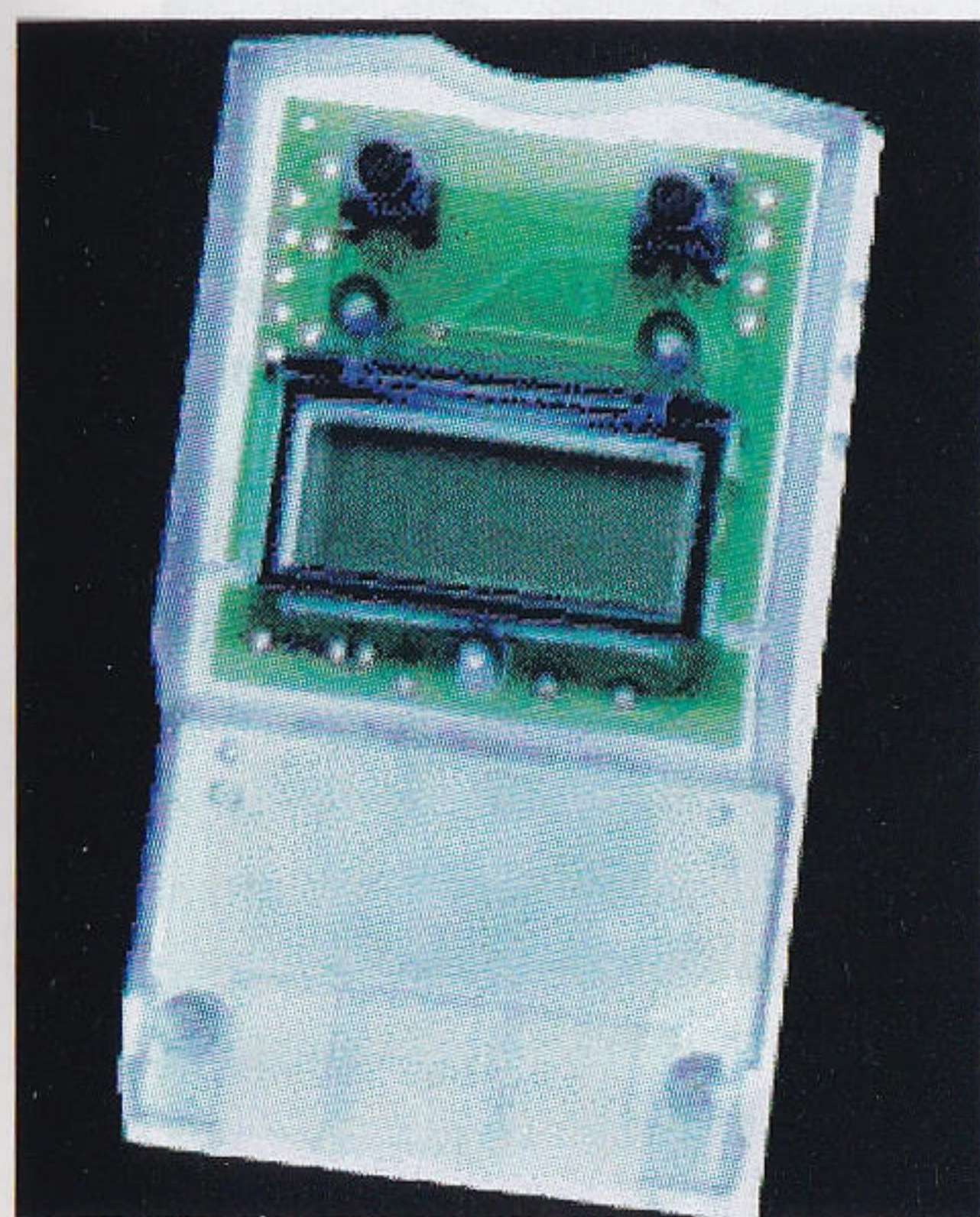
Ovaj izvanredan dodatak za Playstation firme Interact Accessories Inc. rijetko ćete vidjeti u europskim trgovinama, ali je iznimno koristan te ga, i usprkos visokoj cijeni (oko 60 \$), preporučujemo.

Dodatne kodove za upisivanje u vaš Game Shark možete naći na Internetu:

<http://www.datel.co.uk/psx/psxusind.htm>,

<http://www.gameshark.com>, a ako dovoljno igrača pokaže interes, možda i u sljedećem broju Hacker Plusa.

► MEGA MEMORY CARD



Još jedan vrlo koristan dodatak, ovo je rješenje za one kojima je 15 slotova na memorijskoj kartici premalo - Mega Memory Card donosi čak 360 slotova, i ne vjerujem da će itko imati prigovora na toliki kapacitet. Priključuje se i rabi kao obična memorijska kartica, a ima i mali display na kojem je prikazan broj stranice, te LED diodu koja svjetluca pri snimanju.

► *Zahvaljujemo se Mihalju Hribaru na ustupanju nekih dodataka koje nismo mogli naći u domaćim trgovinama.*

► MEMORY DRIVE

Još jedan dodatak iz firme Interact Accessories, Inc.. Ovaj disketni pogon uključuje se u slot za memorijsku karticu i omogućuje snimanje pozicija na DD diskete. Početna cijena je paprena (100 \$) pa će o ovoj investiciji razmisliti samo ozbiljniji igrači s velikim potrebama.

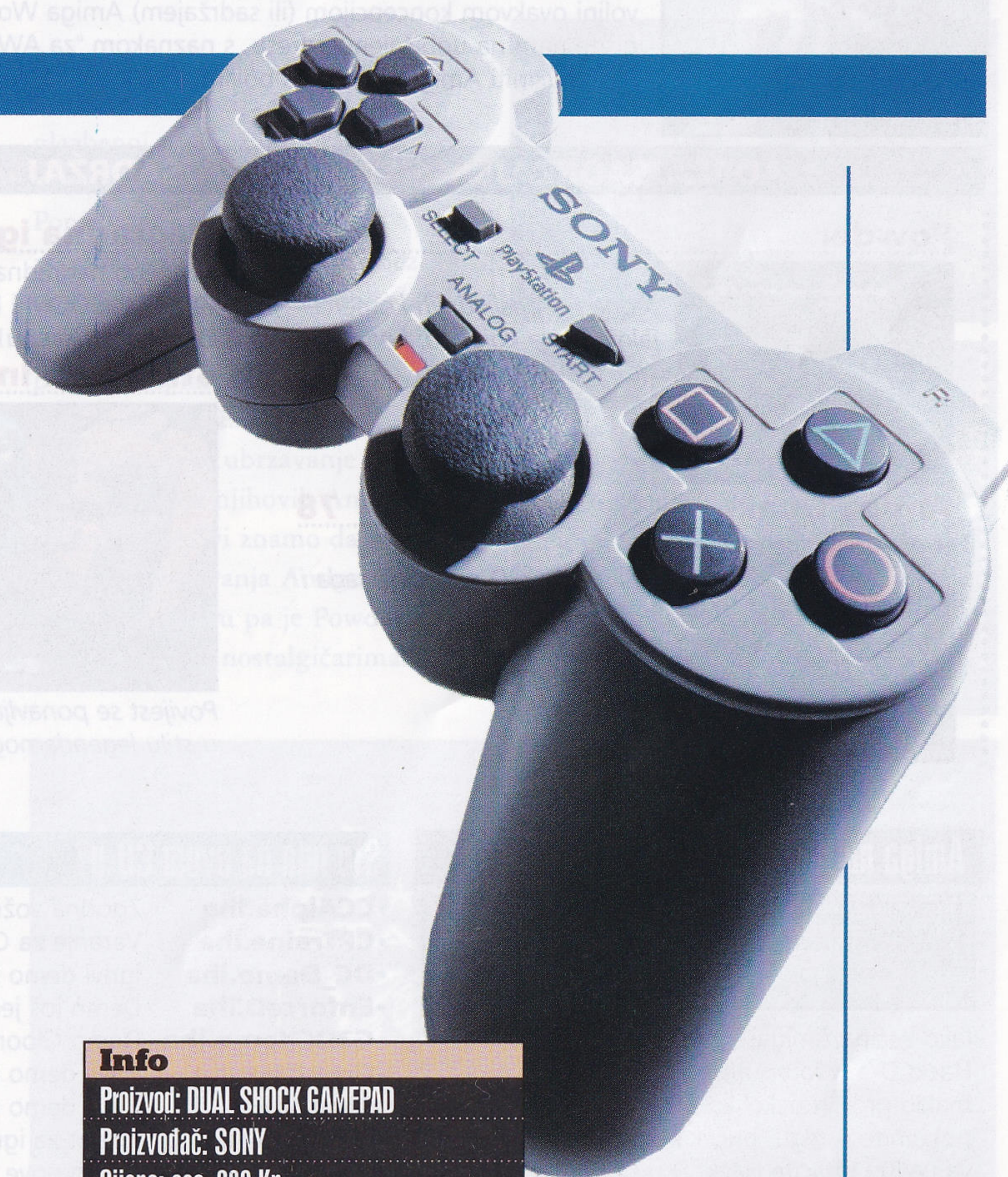


► Igre za svjetlosne pištolje

Trenutačno najpopularnije igre za obične svjetlosne pištolje su: **Die Hard Trilogy, Crypt Killer, Area 51, Maximum Force i Lethal Enforcers**. Za Namcov Guncon zasad postoje samo izvrsni Time Crisis i Point Blank, ali je najavljeno uskoro još nekoliko igara za ovu ultra preciznu pljucu.

► DUAL SHOCK GAMEPAD

Force feedback je definitivno glavna stvar u svijetu kompjutorskih igara. Otkako se pojavio pa do danas, sve je više igara koje podržavaju ovu tehnologiju, ali i igrači koji bez nje više ne bi mogli igrati svoje omiljene igre. Nedavno smo pisali hvalospjeve Microsoftovom ff joysticku, ali danas je naša tema nešto sasvim drugo - prvi ff kontroler za najpopularniju igraću konzolu današnjice - Playstation. Službenog naziva Dual Shock, ovaj je kontroler izravni nastavak na posljednji upravljački hit, analogni gamepad. Zapravo, riječ je o potpuno identičnom gamepadu koji, osim osnovnog seta komandi, ima dva analogna "joysticka" i force feedback efekt. To znači da, ako to igra podržava, gamepad vibrira i igraću taktilno dočarava zbivanje u igri. Udarci, pucanje ili bilo kakav dodir s virtualnim okolišem koji biste mogli osjetiti u igri prenosi se putem kontrolera na vas. Kakav je osjećaj? Smiješno pitanje. Zaigrate li s ovim gamepadom, zaboravit ćete na sve drugo! Istina, kod njega nema onako precizne lokalizacije kao kod MS Sidewindera, ali kako se ne oslanja na tvrdu podlogu, to je ionako nemoguće. Isto tako, sila nije tako jaka i trzava, ali se bolje prenosi zbog prostorne slobođe i načina držanja te se čitav gamepad jednoliko tresu u rukama, a postoji i lokalizacija lijevo-desno. Prednost držanja s obje ruke i ravnomjernog prijenosa vibracija najbolje osjećamo kod auto-moto igara. Uzmimo kao primjer Gran Turismo, poznatu simulaciju vožnje koja fenomenalno podržava Dual Shock. Već pri paljenju motora osjetit ćete blago podrhtavanje kontrolera, a ono će se prilično pojačati u slučaju sudara ili izlijetanja sa staze. Pri svakom oštrom zavoju i podrhtavanju vozila pomislit ćete da držite upravljač pravog vozila. Ako ste ikada vozili automobil, bitne razlike nema, osim što ne držite volan u rukama. Općenito, za sve simulacije vožnje, a velik dio jakih naslova podržava ovu tehnologiju, Dual Shock je nezaobilazan dodatak. Softverska podrška za ovaj gamepad zapravo tek dolazi. Zasad su podržane simulacije, uskoro očekujemo i 3D tučnjave, arkade i doomoide koji će s nesmanjenom žestinom tresti vaš kontroler. Isto tako, čujem da je već dostupan i ff svjetlosni pištolj. Kako li je tek s time igrati? Većinu čitatelja najviše zanima cijena. Teško je vjerovati, ali ovaj je kontroler tek nekih desetak maraka skuplji od obične, analogne varijante, pa je on ovog časa vjerojatno najjeftiniji ff na tržištu (inozemnom naravno). Znači, želite li uživati u prednostima ff tehnologije, nećete mjesecima biti kruha gladni, čime je zadan još jedan težak udarac PC industriji koja po toj cijeni ne nudi čak ni klasični kontroler makar slične kvalitete, a da ne govorim o nevjerojatno skupim ff joystickima. Neće biti ni problema s



Info

Proizvod: DUAL SHOCK GAMEPAD

Proizvođač: SONY

Cijena: cca. 280 Kn

Za

Niska cijena • dobar ff efekt • univerzalnost

Protiv

Nema potpunu lokalizaciju udarca

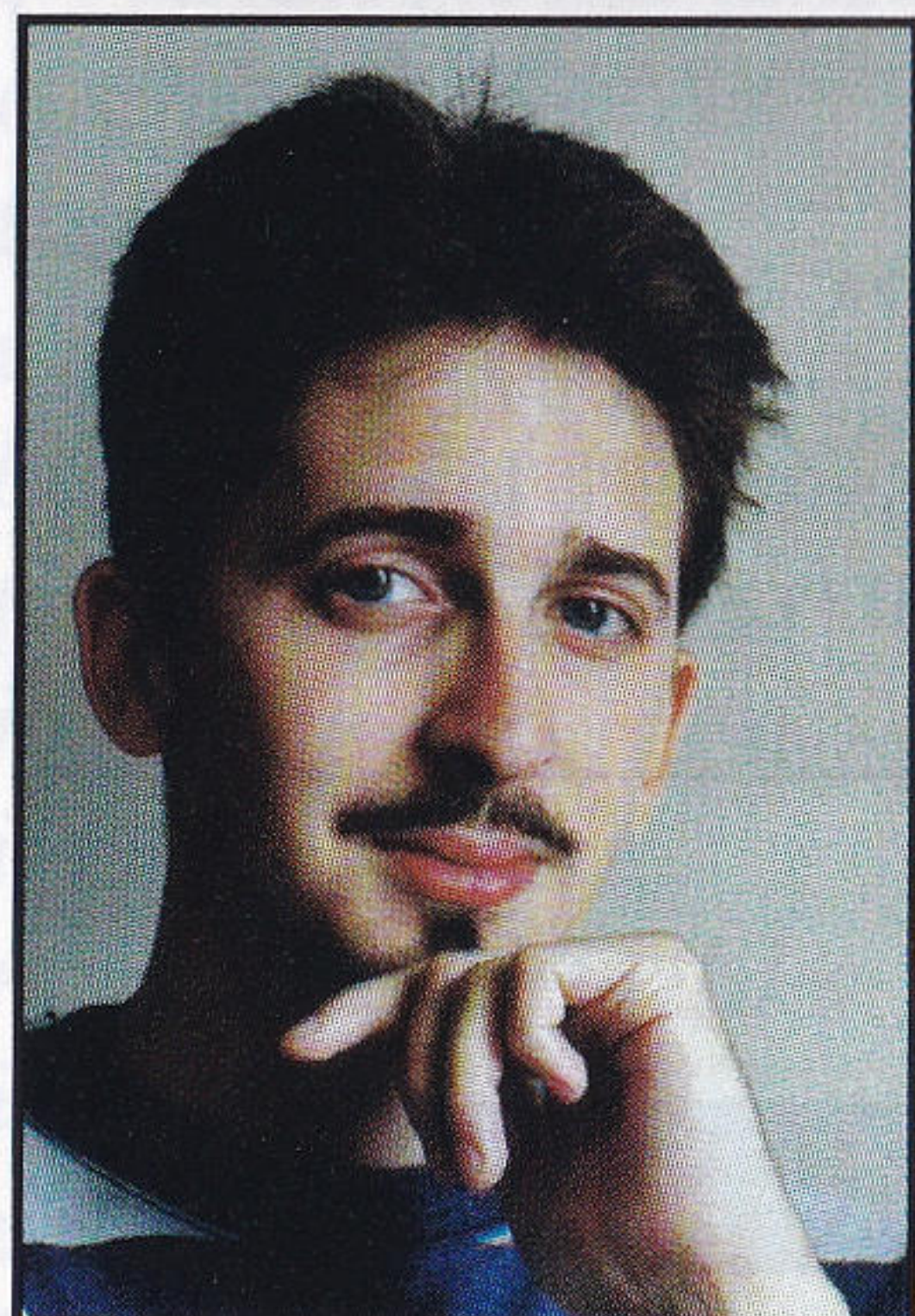
Dojam

Apsolutni svenamjenski kontroler koji svojom niskom cijenom i kvalitetom konačno donosi force feedback za mase!

kompatibilnošću jer sve radi i nema sukobljenih standarda. Konzole, znači, ponovno pobjeđuju! Uskoro će se PSX konzole uskoro isporučivati s Dual Shock kontrolerima pa razmišljate li o kupnji konzole (iako se tu nema što razmišljati) pričekajte još malo, a ako se baš ne možete strpiti, uzmite odmah i dodatni Dual Shock. Nećete zažaliti!

Dario Rakovac

AMIGA



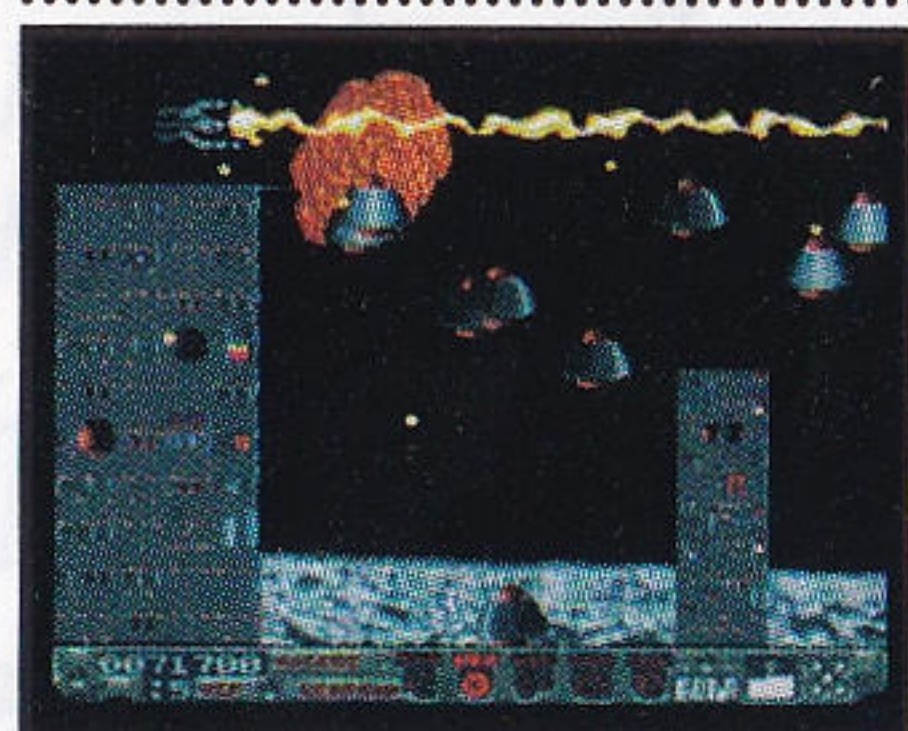
Amiga se vraća!

Dobro došli u novo izdanje Hackerovog Amiga Worlda! Zahvaljujući dodatnim stranicama i manjim promjenama u samom časopisu, ova je rubrika dobila malo više prostora i drugačiju koncepciju. Što donosi promijenjeni Amiga World? Amiga je u prošlom broju bila izgurana s HackCD-a zbog hrpetine demoa s E3 sajma, u ovom sam opet prikupio nekoliko zanimljivosti a kojih - zavirite u sadržaj. Tu je i nekoliko najsvježijih vijesti i opisa najnovijih igara. Od ovog broja u Hackeru ćete moći pronaći i Top ljestvicu deset najigranijih igara, za koju možete i vi glasati u svojim pismima. Ako ste (ili niste) zadovoljni ovakvom koncepcijom (ili sadržajem) Amiga Worlda, a želite da i mi to znamo, pišite nam na uobičajenu adresu, s naznakom "za AW" - nemojte biti lijeni, zajedno bismo mogli učiniti Amiga World još boljim.

SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ SADRŽAJ

Powder

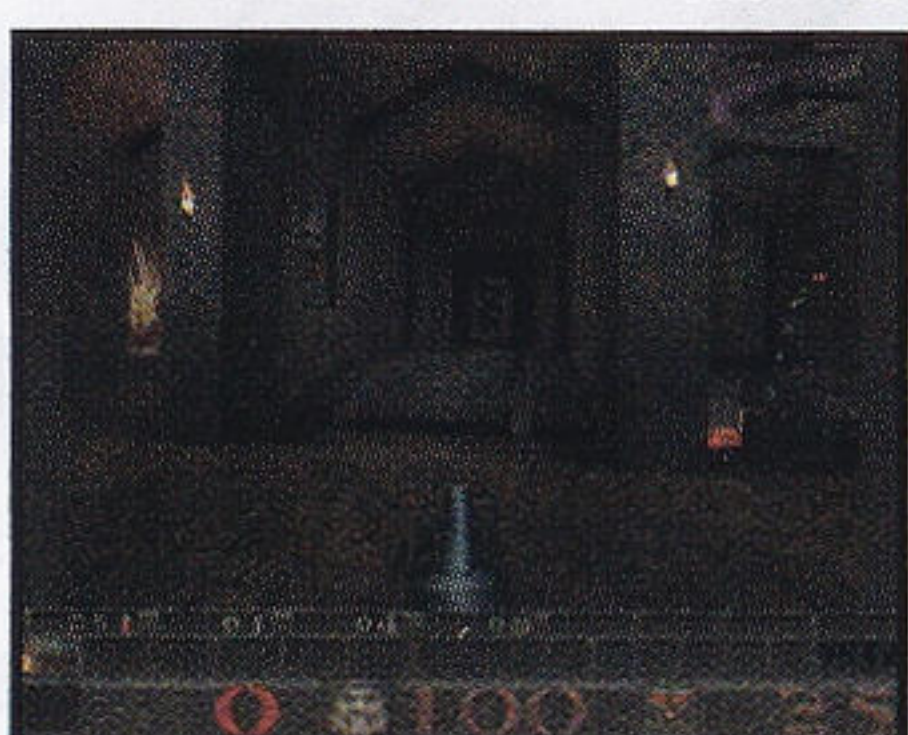
77



Jedna od posljednjih komercijalnih igara koja radi i na Amigi 500

Amiga Quake

78



Najigranija 3D pucačina sada i na Amigi

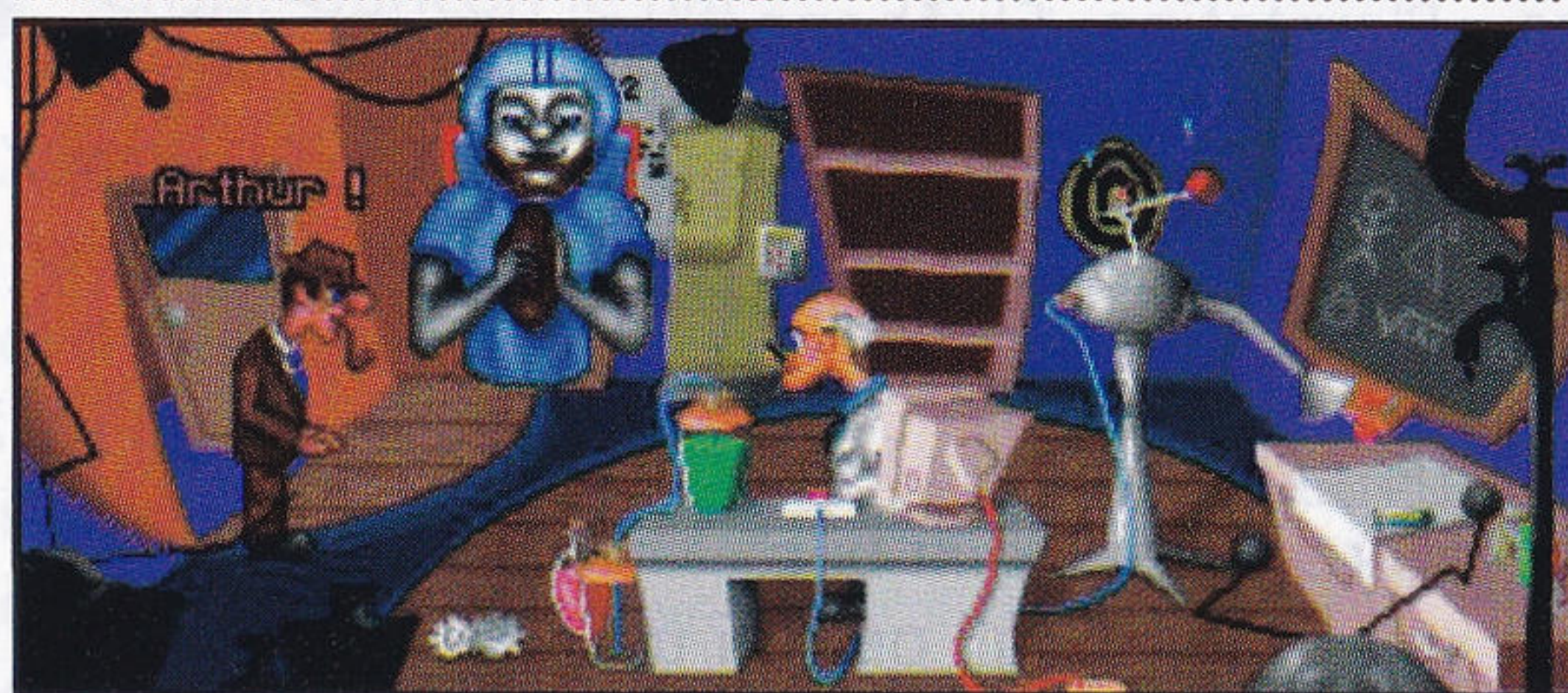
Nagrada igra: Quake

79

Konačno nagradna igra i za amigaše. U ovom broju vam ClickBOOM i Hacker poklanjaju dva primjerka Quakea za Amigu!

6th Sense Investigations

81



Povijest se ponavlja – još jedna humoristična avantura u stilu legendarnog Monkey Islanda

Amiga na HackCD-u



```
o) AmigaShell
New Shell process &
6. System: CD HackCD:Amiga
6. HACKCD:Amiga> execute Start
```

Iako većina Amigaša zna rabiti programe s HackCD-a, evo uputa za one kojima je promaklo prošlih nekoliko brojeva: normalno pokrenite Amigu, pričekajte "podizanje" sustava (WB) i ubacite HackCD u CD ROM čitač, otvorite DOS prozor (npr. ikonom "Shell" u ladici System) te upišite:

"CD HackCD:Amiga"
"Execute Start"

Po završetku instalacije, automatski će se pokrenuti program za otpakiravanje igara s HackCD-a na vaš hard disk. Arhive za Amigu na HackCD-u su u Amiga directoryju i iza imena imaju nastavak ".lha". Kad prvi put instalirate potrebne programe, sljedeći put samo odaberite NE kao odgovor na pitanje o instalaciji ili u DOS-u pokrenite komandu LHAX da biste mogli otpakirati zapakirane igre. Za pokretanje instalacijskog programa potreban je hard disk i instalirani sustav - minimalno Workbench 2.0. Konfiguracije potrebne za pokretanje igara i demoa navedene su u uputama uz igre (upute su, nažalost, na engleskom jer nemamo dovoljno vremena ni ljudi prevoditi ih). Ipak, većina softvera će raditi na sustavima sa 2 Mb Chip i 2 Mb Fast memorije.

Što ima na ovom CD-u?

- **CCAlpha.lha** Zgodna vožnja raketice
- **CPTraine.lha** Varanje za Capital Punishment
- **DC_Demo.lha** Igrivi demo (pločica i loptica)
- **EnforceD.lha** Demo još jednog Doomoida
- **G3DCdemo.lha** Demo Gloom-a 3 Directors Cut
- **GreatNat.lha** Igrivi demo Civilization klona
- **Moonbase.lha** Igrivi demo C&C klona
- **Netwar.lha** Klijent za igranje on line igre - opis u ovom broju
- **Powder.lha** Demo nove 2D pucačine - opis u ovom broju
- **QuakePat.lha** Ubrzivač za Quake na 040 procesorima
- **QuakePL.lha** Demo Amiga Quakea - opis u ovom broju
- **XFireReg.lha** Cjelovita verzija zabavne pucačine

Blitz Info

Amiga Yellow Pages

Ako ste imali poteškoća s pronalaženjem specifičnog komada hardvera za svoju prijateljicu, vašim je mukama došao kraj. Amiga YP je WWW stranica posvećena poboljšavanju kontakata između proizvođača, prodavača i korisnika Amiga opreme. Ondje ćete pronaći uistinu veliki popis različitih proizvođača i načina kako ih kontaktirati. Popis se stalno obnavlja i dopunjava najsvježijim podacima stoga ovu korisnu stranicu potražite na:
<http://web.ukonline.co.uk/michael.carrillo>



SafeCracker za Amigu

SafeCracker je avantura rađena u potpunom 3D okruženju, nedavno izašla u PC i Mac verziji. Riječ je o grafički intenzivnoj mozgalici u kojoj igrač preuzima ulogu obijača sefova želeći ukrasti specijalni predmet iz najčuvanijeg sefa na svijetu. Konverzije ove tehnički iznimno napredne igre prihvatit će se poznati clickBOOM, a trebala bi biti dovršena početkom 1999.



HACKEROV AMIGA TOP 10

Hackerova Amiga "struja" za vas sastavlja top ljestvicu 10 najigranijih igara za prijatelju.

1 Genetic Species (Vulcan)



Možda nije potpuni 3D ali ima igrivost Doom i brzinu munje.

2 Foundation (Sadness Soft.)

Igra čiji je prethodnik podigao veliku prašinu i pobudio veliko zanimanje za RPG žanr, stoga uopće ne začuđuje njezina visoka pozicija na listi najočekivanijih.

3 SWOS World Cup 98

(Sensible Software)

4 Civilization AGA

(Microprose)

5 Sixth Sense Investigations

(Islona)

6 Amiga Quake

(ClickBOOM)

7 Myst

(ClickBOOM)

8 Blitz Bombers

(Red When Excited)

9 Pinball Illusions

(21st Century Entertainment)

10. Amiga Doom

IZDVAJAMO

Amiga Quake

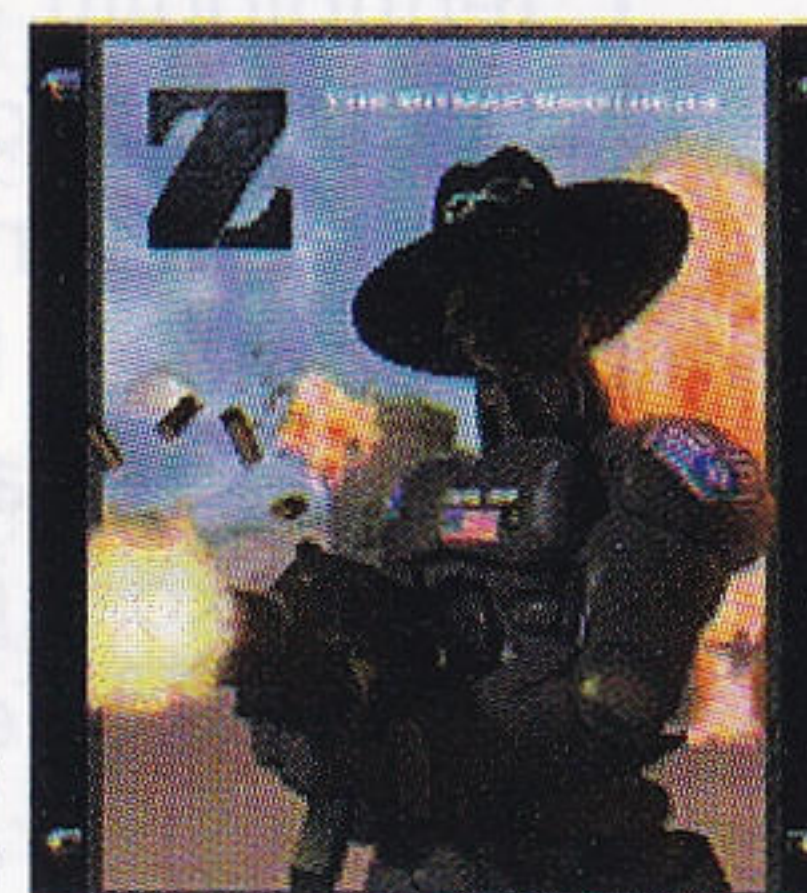
78

Dugo su mnogi govorili da nije moguće, ali Quake se konačno zavrtio i na Amigi. Ali da bi i na ovoj platformi pokupio lovorike i stekao hrpu poklonika, amigaši moraju najprije ubrzati svoje strojeve kupnjom moćnijih procesora (hoće li PPC kartice donijeti rješenje?).



Z za Amigu potvrđen!

Nakon nekoliko tjednih glasina, Bitmap Brothers su konačno potvrdili da će Z, poznata real time strategija s PC-a, doživjeti i Amiga izdanje. Igru razvija zasad neimenovana grupa programera koji ne pripadaju BB kompaniji, a izdavač će biti svima poznati clickBOOM. Jamie Brown iz Bitmap Brothers reka: "...ako se ova igra pokaže uspješnom, to će svakako promijeniti način na koji mi trenutačno gledamo na Amigu glede isplativosti platforme...", što znači: uz malo sreće, Bitmap Brothers će možda opet raditi igre za Amigu.



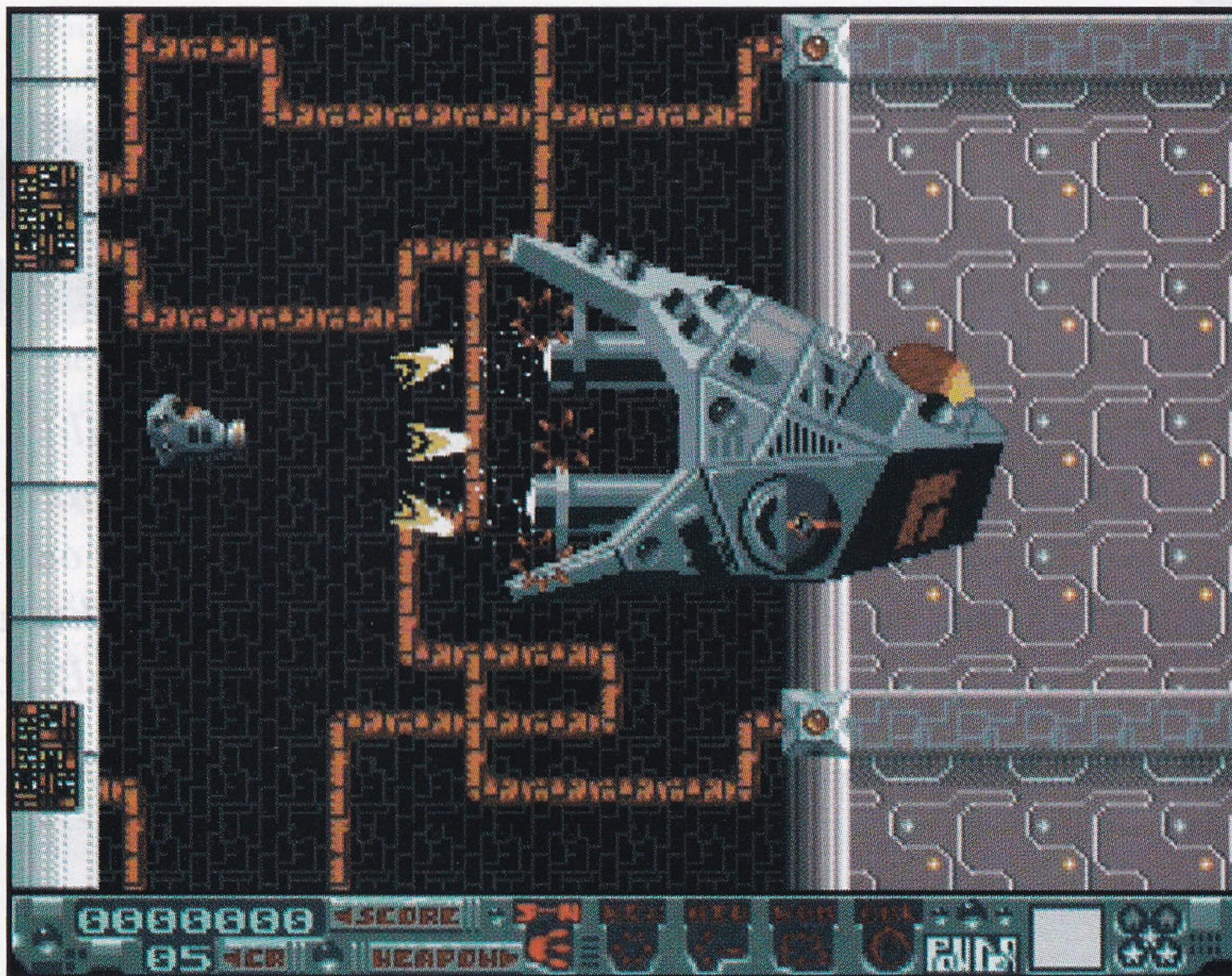
Powder

Kako je divno bilo prije desetak godina: igre su bile jednostavne i igrač se uz njih mogao opustiti. A danas - zapletene priče, komplicirane radnje, specijalni udarci, posebni pokreti... Dugo je vremena prošlo otkako nije bilo jednostavne, nenametljive a opet igrive pucačina. Hej, pa tu je Powder!

Ovo je igra koja će itekako obradovati vlasnike Amige 500 (ako ih još uopće ima!). Naime, nova pucačina koja se pojavila početkom svibnja radi čak i na najsporijim Amigama sa 1 Mb RAM-a. Ne, nemojte preskočiti ovaj tekst, Powder je zaista pozornosti vrijedna igra, a na nedostatke glede kompatibilnosti osvrnut ću se na kraju teksta. Dakle, Powder je 2D pucačina, u kojoj se ekran stalno pomiče nadesno, a vaša je zadaća, upravljajući malom letjelicom, probijati se kroz nivoe i raznijeti velikog neprijatelja na kraju. Vaša letjelica može preuzeti 5 različitih oblika, što znači i 5 novih oružja. Ipak, da ne bi sve bilo tako lagano, broj preoblika je ograničen, povećavate ga jedino razorivši horde manjih neprijatelja (manjih od bossa, ali većih od vas) koje preplavljaju nivoe.


Zasad zvuči kao sve pucačine koje smo igrali na Amigi između 1987. i 1993. Takva i jest! Powder će vas vratiti u dane R-Typea i Silkworma donoseći onaj osjećaj igrivosti za koji sam već mislio da je izgubljen i da

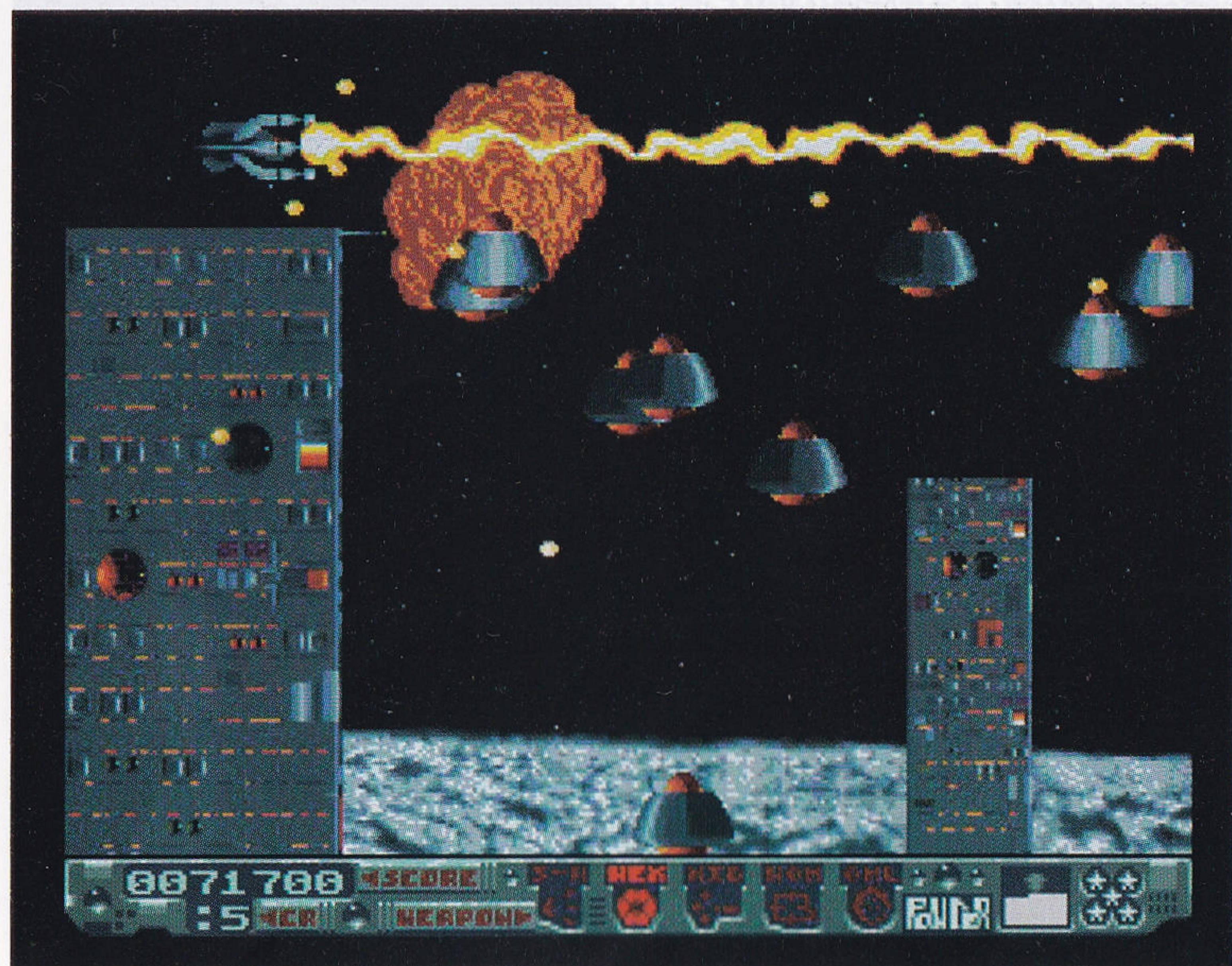
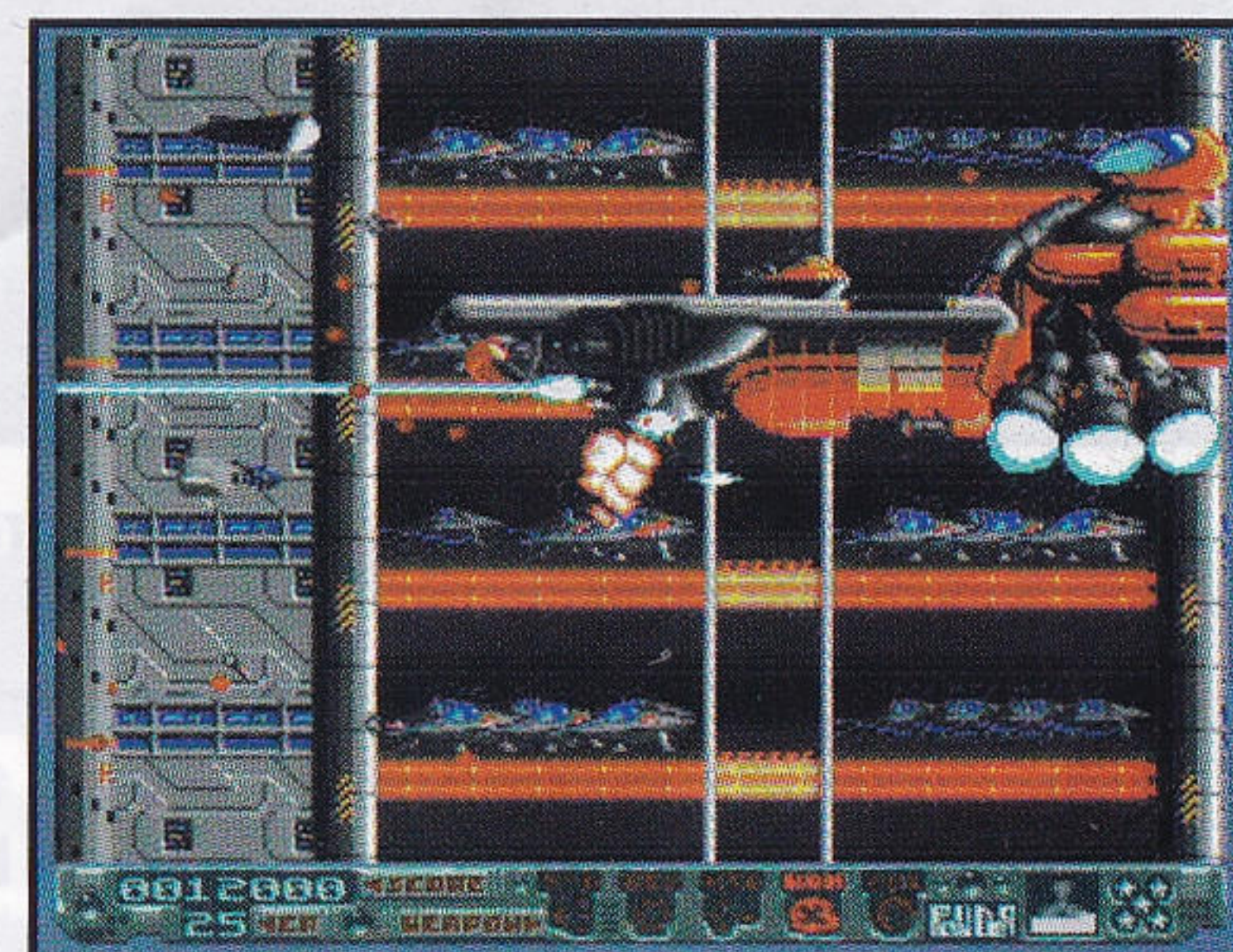
ga više nećemo vidjeti. Osim toga, Powder vam pruža priliku da se odmorite od kompliciranijih igara kojima smo u posljednje vrijeme preplavljeni. Ovdje ne morate misliti ni na što - samo pustite reflekse s lanca uzmičući mecima koji lete ekranom. Nema čak ni skupljanja dodatnih oružja ili nagradnih života, sve ovisi o tome koliko ste bodova skupili ubijajući neprijatelje. Moram reći da sam bio pomalo skeptičan glede grafičkog izgleda čuvši da igra radi i na Amigi 500 (onima koji ne znaju, to je stroj s 1 Mb RAM-a). Ipak, Powder je zadovoljavajuće šaren za igranje, iako bi mu uporaba AGA čipova koristila, a svi objekti na ekranu su potpuno oštri i dobro uočljivi. Brzina kojom se igra kreće je sasvim zadovoljavajuća čak i na Amigi 500 (7 MHz!), i to u bilo kojem trenutku, ma koliko ekran bio pun letjelica, metaka, raketa i sličnih stvari. Nažalost, mislim da je zbog brzinskih ograničenja izostala podrška za dva igrača na koju smo navikli u igrama kao što su Blood Money i Silkwormo. Akustični dio igre se razlikuje ovisno o tome koliko memorije imate pa će vlasnici



Hmmm... big and ugly...

Amige 1200 moći uz obične zvukove eksplozija uživati i u glazbenoj podlozi i digitaliziranim govoru.

Ponavljam još jednom: ovo nikako nije igra za odbaciti bez obzira što je rađena za slabije strojeve, no postavlja se jedno pitanje - isplati li se u ovo doba Power Up-a držati ljude u uvjerenju da je ubrzavanje i unapređivanje njihovih Amiga nepotrebno? Svi znamo da je tajna preživljavanja Amige u novom hardveru pa je Powder zapravo utjeha nostalgikarima. 



Ja imam laser, a vi nemate ništa, mali gadni svemirci u obliku kanti za smeće. Malo sam se zanio...

Powder

2D pucačina

Proizvođač Verosoft

Izdavač Verosoft



• zastarjelost izvedbe

70

• brzinu čak i na sporijim strojevima
• klasični osjećaj igrivosti



Platforme

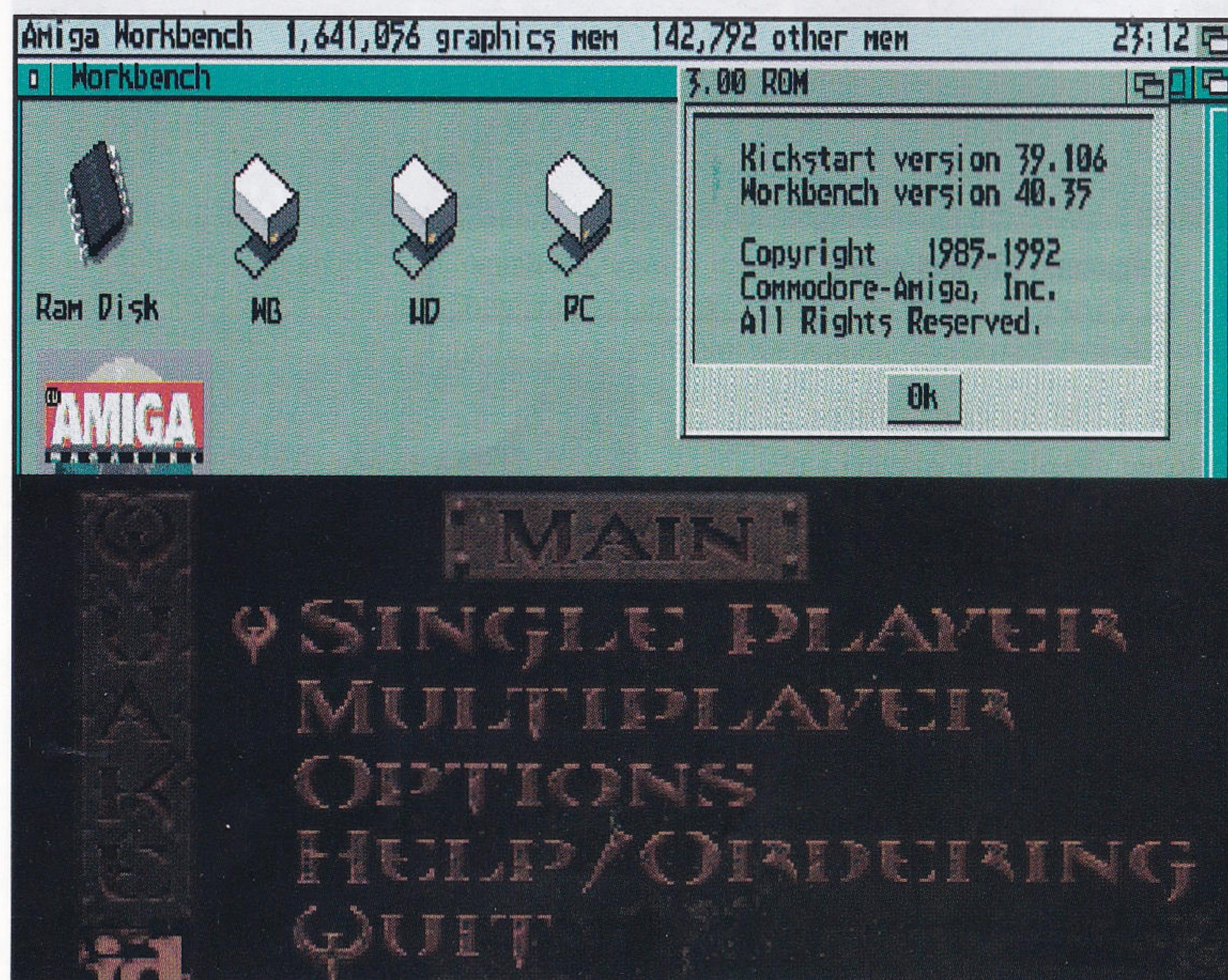
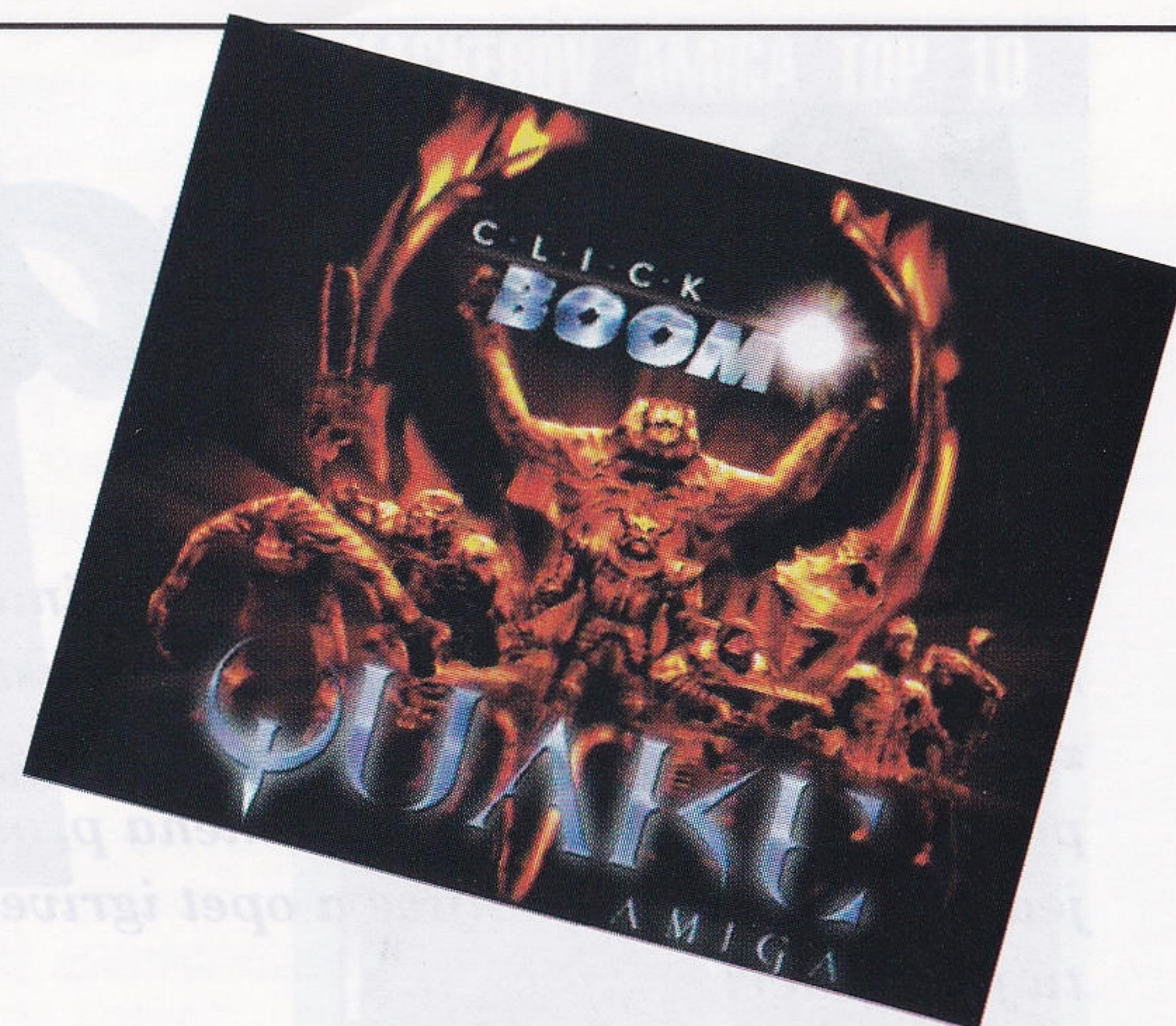
- ☒ Amiga
- ☐ PC
- ☐ PSX

Pravo osvježanje nakon zamornog posla ili dana provedenog u školi. Powder od vas ne traži umne napore, nego samo dobre reflekse.



Quake

Tko čeka - dočeka! Istinitost ove poslovice se potvrdila na igri za kojom su Amigaši najviše žudjeli, a PC-jaši je već igraju godinama. Da, dragi Amigaši, Quake je konačno stigao na Amigu, izgleda odlično (praktički identično PC verziji) i postavlja visoke hadverske zahtjeve - sve to zahvaljujući marljivoj ekipi poznatoj pod nazivom ClickBOOM.



Quake i Workbench na jednom monitoru - mnogi su govorili da ovakvu sliku nikad nećemo vidjeti.

Odmah u sridu

Glavno pitanje većine Amigaša je: hoće li Quake raditi na mojoj Amigi? Minimalna konfiguracija za Amiga Quake je 020 procesor s matematičkim koprocesorom, 8 MB RAM-a i, naravno, CD ROM. No to ništa ne znači, jer ćete na takvoj konfiguraciji dobiti 1 sličicu u 3 sekunde, što igrivost svodi na temperaturu ledišta vode. Vlasnici 030

procesora s matematičkim koprocesorom također će ostati kratkih rukava, osim ako nisu potpuni mazohisti te im je brzina od 2 fps-a dovoljna za igranje. Što se tiče 040 - e, tu je već moguće nešto izvući, i zaigrati na 5-6 fps-a, ali za koliko-toliko ugodnu igru trebat će vam moćna šezdesetka, a grafička kartica će dodati onih nekoliko sličica u sekundi koje nedostaju do potpunog

užitka. Naravno, sve ove usporedbe radene su na bazi veličine ekrana na kojoj nećete izgubiti oči i rezolucije 1x1 pixela. Ako ste spremni odreći se nekoliko pixela/dioptrija, Quake se može "ugodno" igrati i na 040, ali - "to nije to". Znači li to da će Quake loše proći na Amiginom tržištu? Mislim da ne! Trenutačno je u trendu ubrzavati svoje strojeve te su rijetki amigaši koji su u ovo doba izlaska PPC i pada cijena svih ostalih kartica ostali na konfiguraciji od prije nekoliko godina. Računica je jednostavna - *koliko para, toliko muzike* (u ovom slučaju fps-a).

Sve je već poznato

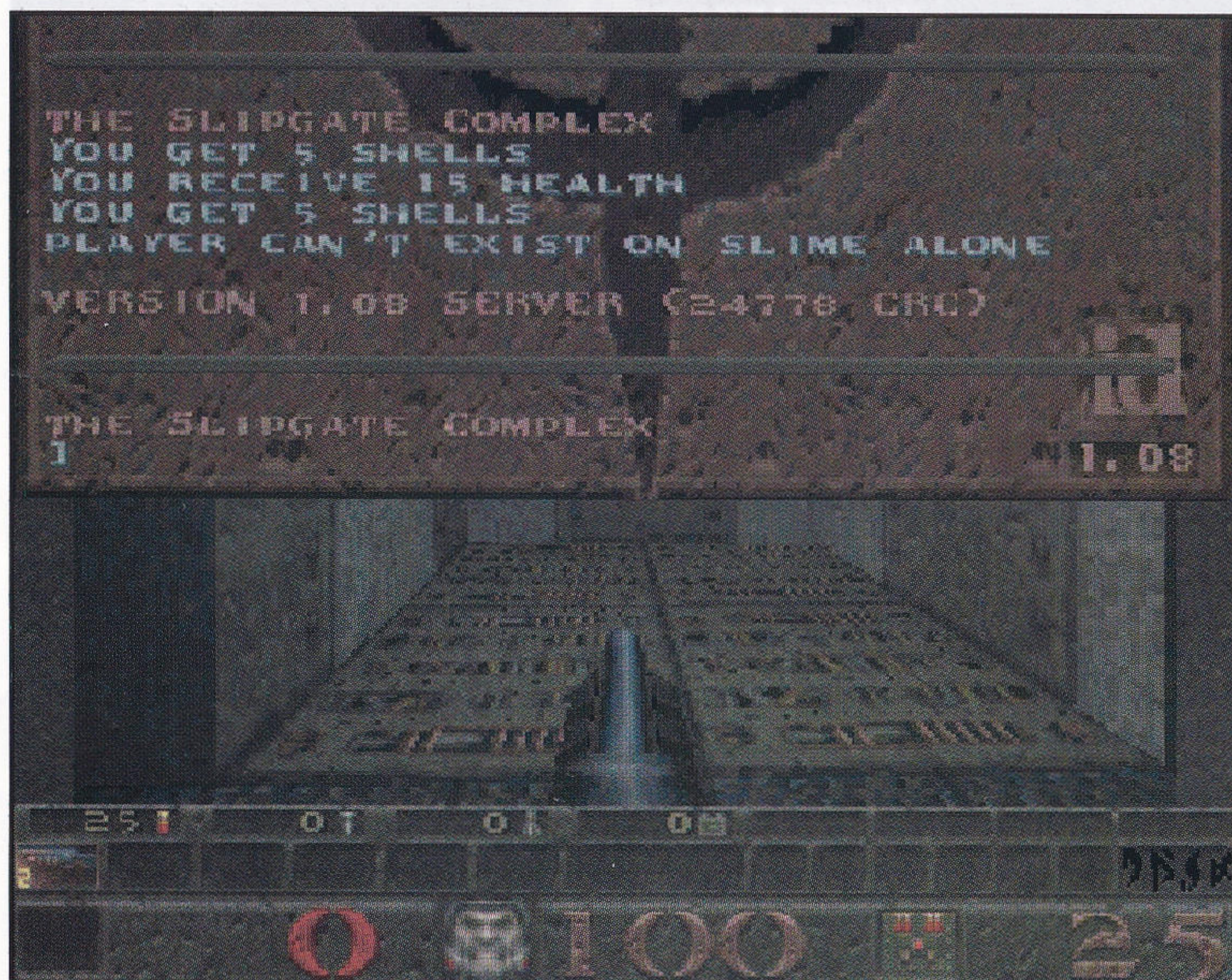
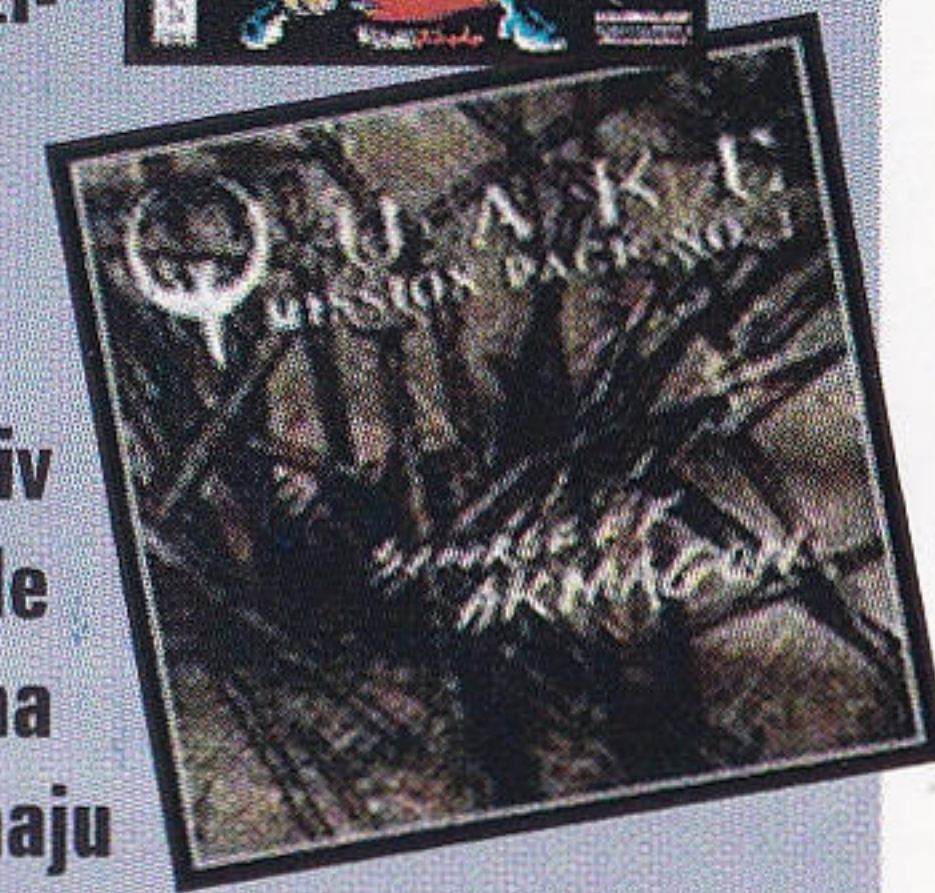
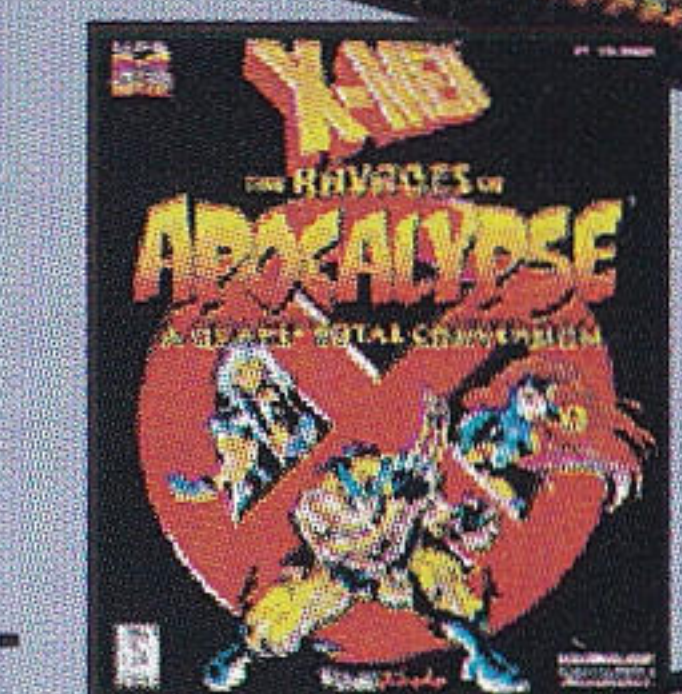
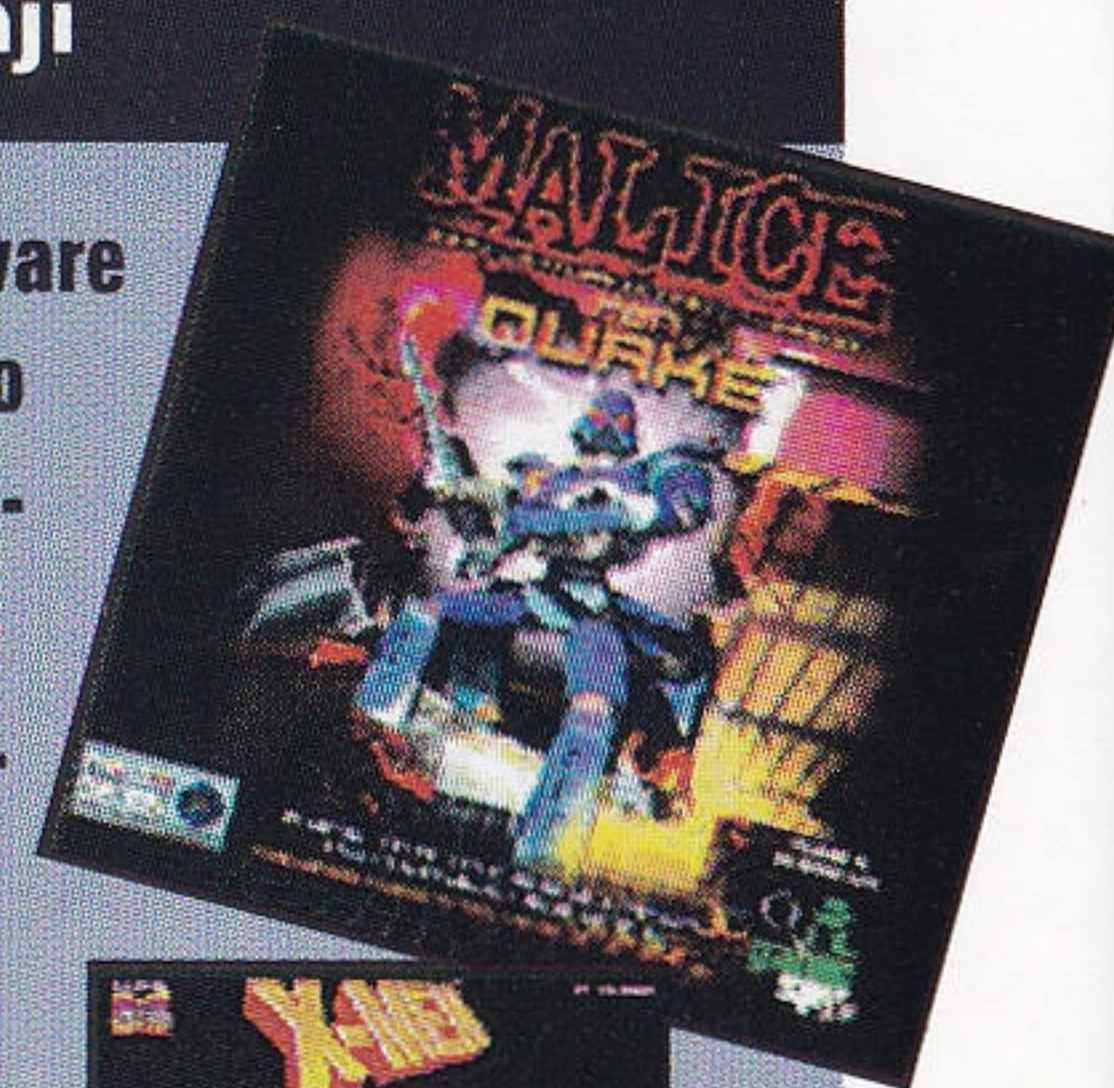
Osim toga što ga pokrećete na Amigi, Quake je u cijelosti istovjetan PC verziji, opisanoj u jednom od starijih brojeva Hackera. Neprijatelji su isti, od najslabijih gruntova do strašnog Shub-Nigguratha, a oružja, su jednako ubojita, neovisno o tome koji im procesor daje snagu. Iako će mnogi vjerojatno reći da su ga vrijeme i Quake 2 već pregazili, Quake je ipak ostao najigranija 3D pucačina, koja je uvela nove standarde u postojeće igre, a vjerojatno će takvu promjenu donijeti i na Amigu (Quake je na Amigu stigao kasno, no verzije za Sony Playstation i N64 još nisu u prodaji). Moguće je i igranje u Mreži, a iz clickBOOM-a javljaju da je u pripremi i konverzija Quake Worlda za Amigu, što će omogućiti još brže i lakše igranje preko Interneta. Osim toga, uskoro bi trebao biti završen i patch za PPC procesore, što će Amiga igračima donijeti brzine od preko 30 sličica po sekundi, tj. pravi užitek igranja. Manji fixevi, koji ubrzavaju engine

Nelegalni portovi

Nelegalni port Quakea o kojem smo pisali prije pola godine prilično je sporiji od clickBOOM-ove konverzije, ali se zato već pojavila i nelegalna verzija Quakea koja rabi PPC procesor. Ova verzija je vrlo brza već i na najsporijem (160MHz) PPC procesoru, ali će clickBOOM-ova verzija biti još bolje optimizirana, pa se ipak isplati sačekati legalni upgrade.

Dodatne misije već u prodaji

Alive mediasoftware odmah je preuzeo inicijativu u opremanju Amigaša Quake dodacima. Tako se u prodaji već nalaze sljedeći naslovi: **Unholy Trinity** (Quake, Malice i Q!Zone), **XMen** (totalna konverzija po uzoru na Marvelove stripove koja donosi i zanimljiv multiplayer mode u kojem igrači na raspolaganju imaju samo specijalne sposobnosti likova iz stripova), **SHrack te Quake Mission Pack 1 i 2**. Eto, tko sve ovo završi, od mene će dobiti počasnu lentu "najupornijeg igrača Quakea".



Konzola na kojoj tijekom igre možete upisivati komande i mijenjati parametre jedna je od posebnosti Quakea.

Quake vs. Genetic Species

Amiga Quake je prvi put predstavljen na nedavno održanom Amiga World sajmu kad je predstavljena još jedna pucačina u prvom licu - Genetic Species (opis u H38) - koja ga je nadmašila početnom prodajom. Kako to kada GS nije u potpunom 3D okruženju, a nema ni Quakeove kvalitetno napravljene teksture ni dobro nacrtane neprijatelje? Ponajprije zbog slabije hardverske opremljenosti igrača, ali i zato što Genetic Species ima i elemenata razmišljanja, dok je Quake, ipak, samo koljačina.


ponešto, npr. neku od "totalnih konverzija". E, da, totalne konverzije - za one koji se nikad nisu sreli s Quakeom, važno je napomenuti jednu od njegovih hvaljenih osobina - programabilnost. Pomoću internog programskog jezika QuakeC možete unutar igre mijenjati oružja, neprijatelje ili cijele nivoe. Tako su nastale i tzv. "totalne konverzije" koje predstavljaju potpuno novu igru utemeljenu na Quakeovom engineu (jedna od najpoznatijih ovakvih konverzija je Malice, koja je i komercijalno izdana, za razliku od većine ostalih koje su freeware i mogu se "skinuti" s Interneta). Kako je Amiga Quake potpuni port Quakea, kupnjom ove igre dobijate mogućnost igranja svih totalnih konverzija - poznati način - platiš


jednu (ostale skineš s neta), a igrač deset.

Na kraju teksta svi će od mene očekivati sud o tome vrijedi li Quake kupnje brže kartice ili ne? E, to je ono što vam ne mogu reći. Mogu vam samo savjetovati da promislite koliko je MHz potrebno da biste Quake zavrtjeli na PC-u, te da zapitate svoje prijatelje, PC-usere, zašto su kupovali brže procesore i dodatni RAM baš u doba kada se Quake pojavio na tržištu. Ovo je igra koja je natjerala mnoge igrače da nabave



Za krv i eksplozije nije važno o kojoj je platformi riječ, glavno da se igra.

brži hardver, a priznajmo, čak ni Amiga ne može opstati na 14 MHz. 

Quake		3D pucačina
Proizvođač iD Software / clickBOOM	Izdavač clickBOOM	
• i tu je sve poznato 	80	• sve je poznato 
Iako je kvaliteta ovog naslova neosporna, trenutno će ga samo malobrojni domaći igrači imati priliku zaigrati u punom sjaju.		
Platforme <input checked="" type="checkbox"/> Amiga <input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> Mac		

Kupanje u kiselini je vrlo nezdravo za suhu kožu.

ClickBOOM i Hacker daju nagradu snova!

Quake is good for you... ...pogotovo ako je za Amigu

AMIGA
HACKER

Amigaši, došlo je i vaših pet minuta! U ovoj ekskluzivnoj nagradnoj igri koju časopis Hacker organizira u suradnji sa ClickBOOM-om, jednim od vodećih proizvođača kvalitetnih Amiga naslova, dajemo vam priliku da osvojite igru koja je postala sinonim za FPP pucačine.

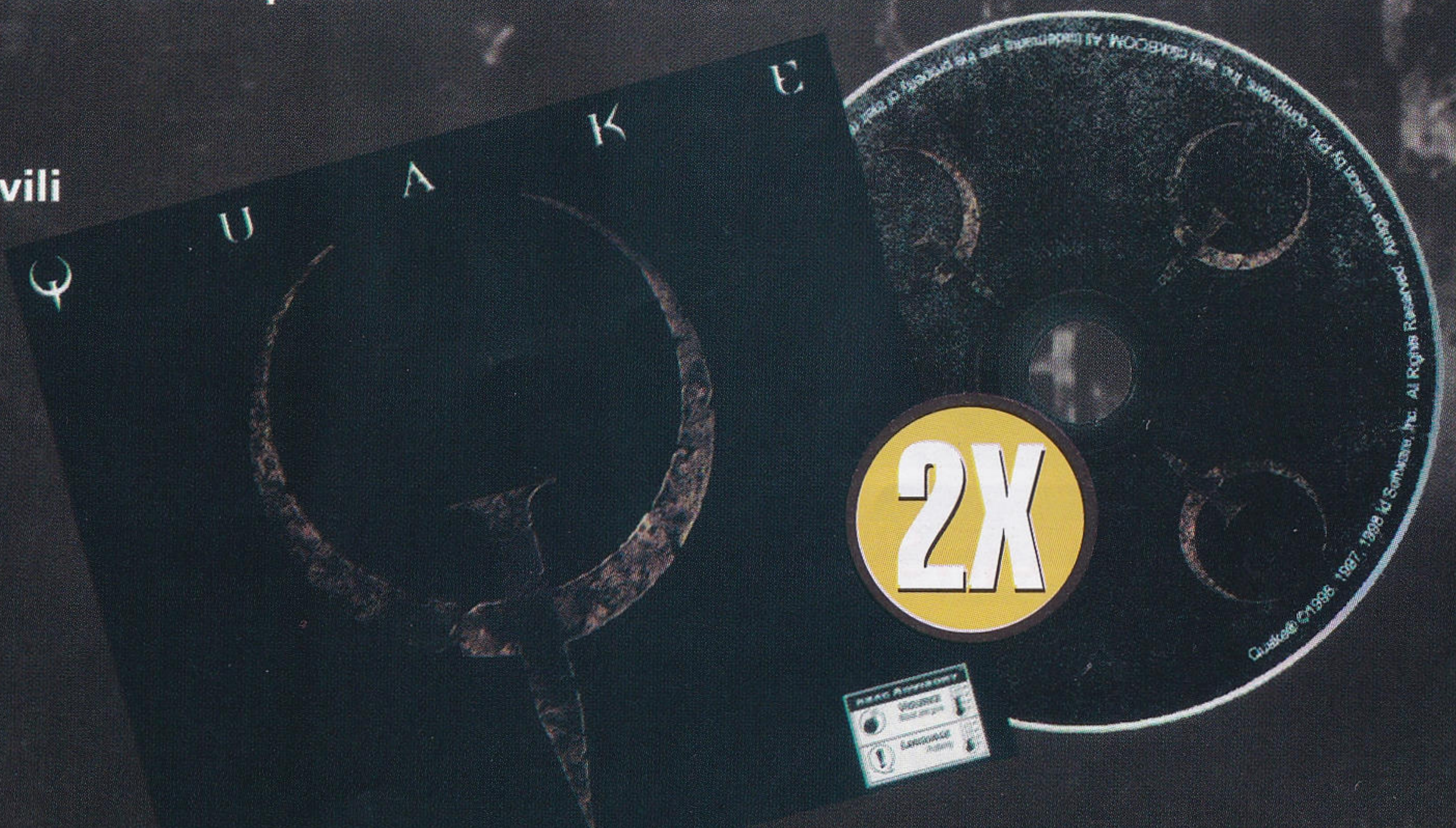
Nagradno pitanje:

Nabrojite bar dvije igre koje su napravili momci iz ClickBOOM-a.

Svoje odgovore pošaljite na adresu redakcije

(Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) s naznakom "za Amiga Quake n.i."

U obzir dolaze svi kuponi pristigli do 15. kolovoza, a imena dvaju sretnih dobitnika ćemo objaviti u rujanskom broju Hackera. Sretno!



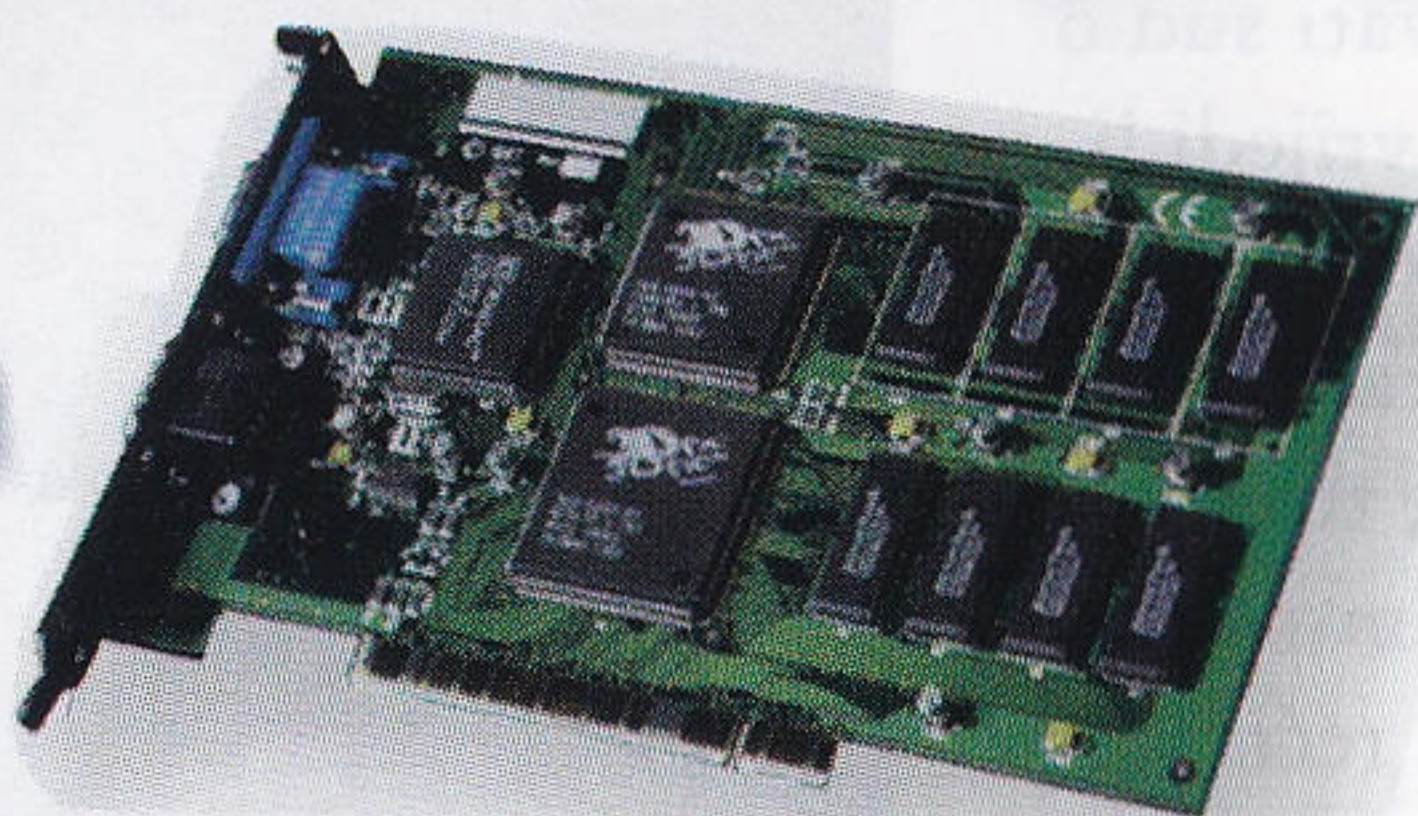
Dokaži da si faker, igray se uz Hacker



Lost d.o.o.
Bosiljevska 3, 10000 Zagreb

Tel/fax: 01/327-163, 340-509, 340-533
e-mail: lost@lost.hr http://www.lost.hr

MPC: 726 kn



IRIS 3D
3Dfx Voodoo

MPC: 68 kn



Genius

MPC: 153 kn

Flight 2000

F-22

Monster 3DII

MPC: 1799 kn

InfoLAB
Isporučujemo ODMAH
Servis i jamstvo
OSIGURANI

Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/

rhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:

Pentium166 Cyrix, 16MB HD2.1GB, S3 2799kn	Pent.200MX Cyrix, 16MB HD2.1GB, S3 2919kn	P-200 MMX 16 MB, PCI HD2.1GB, S3 3099kn	Pent.II, 233 32 MB, ATX HD3.2GB, LX 5199kn	Pent.II, 300 64 MB, ATX HD4.3GB, LX 7379kn
Pent.II, 400 64 MB, ATX HD4.3GB, BX 11499kn	PC Kasa sa pisačem i ladicom 5599kn	Monitor 14" LR, digital NI, 1024x768 999kn	Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1299kn	Monitor 17" ADI 5 P, NI, digital 2799kn
Monitor 15" ADI, LowR 1280 x1024 1469kn	CD Rom24x Atapi EIDE CAV & CLV 459kn	SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 119kn	Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 299kn	Voodoo 3D FX, acc, 4MB za igre 759kn

Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!

Vrhunska tehnologija BubbleJet color tintnog ispisa na svim medijima.....	
MP-10, fax, printer, kopirka.....4059kn	BJC-7000, A4, 7 tinti, Photo....3469kn
BJC-250, A4, 720x360dpi.....1119kn	BJC-70, A4, portable, 1.4kg....2159kn
BJC-4300, A4, 4str/min.....1539kn	BJC-620, A4, 720dpi, 4 tinte....2749kn
BJC-4650, A3, 720x360dpi....2769kn	BJC-5500, A2, 720dpi.....5309kn

PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente

Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena usljed promjene tečaja.



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO, ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084

COMPAQ

**hp HEWLETT
PACKARD**

EPSON

Canon

NOKIA

Panasonic

FUJITSU

- RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
- KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
- TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,
POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS



FILEX d.o.o.

Ovlašteni Apple prodavač

ново
u
FILEX-u
PC

konfiguracije

macintosh

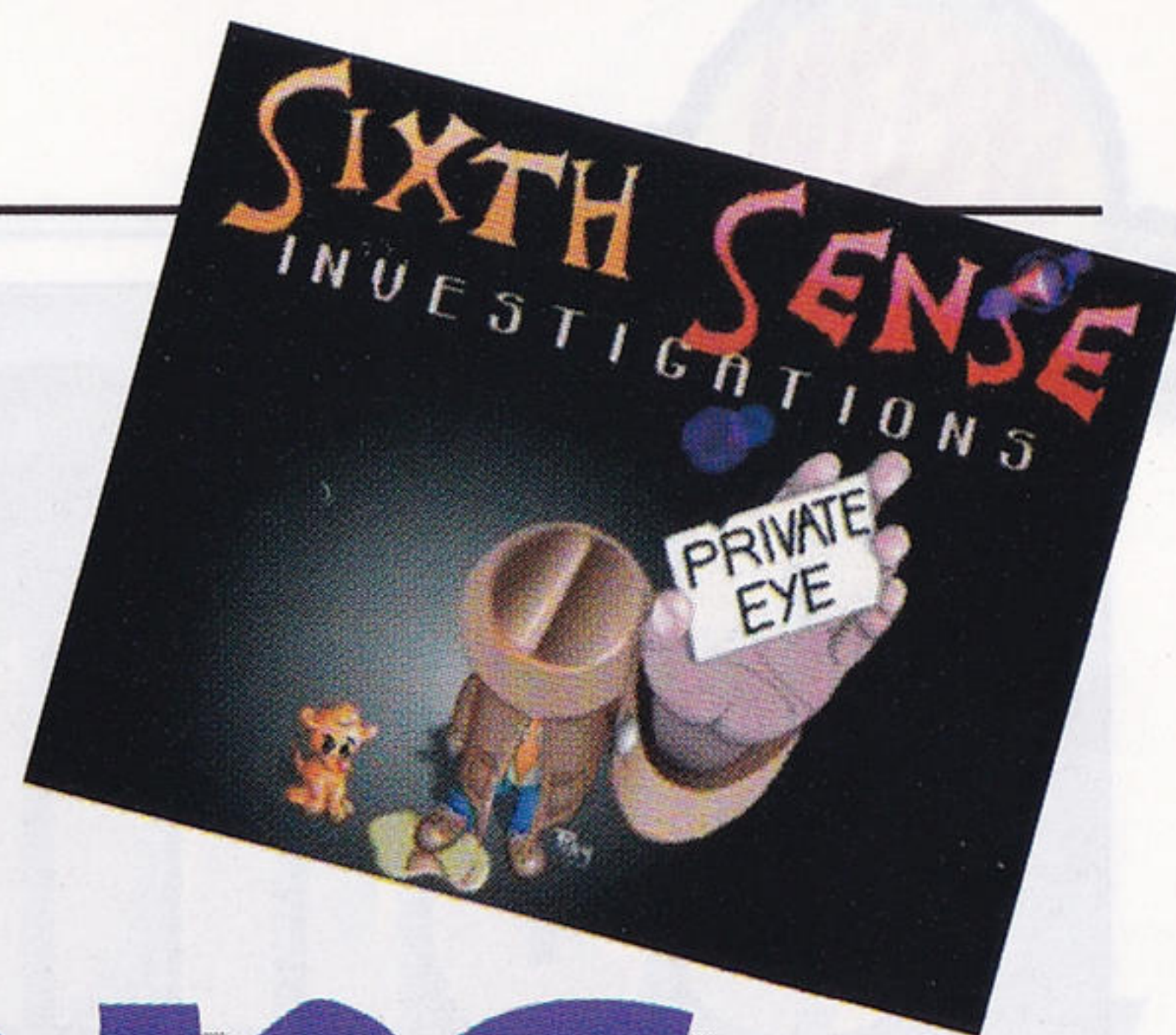
prodaja
servis
programi
obuka

Voćarska 3
tel. 463 3100
fax. 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr



G3

Sixth Sense Investigations



Koliko se god razvijale 3D avanture, mnogi će od nas uvijek slaviti Monkey Island. Čini se da je dobio i nasljednika...



Evo nam još jedne point-and-click avanture. Prošlo je mnogo vremena, a ovaj žanr još nije zaboravljen - Sixth Sense ga pokazuje u pravom svjetlu. Kao u dobrom starom Monkey Islandu, i u Sixth Senseu svojim likom upravljate pomoću komadni smještenih u dnu ekrana (na slikama se iz tehničkih razloga ne vidi komadni dio). Sve poznate komande su tu: OTVORI, uporabi, razgovaraj..., a kojiput nije ni potrebno birati komandu jer se osnovna akcija za svaki predmet osvjetljava čim prijedete strelicom preko njega (kada prijedete preko vrata - OTVORI, preko lika - RAZGOVARAJ i sl.) a izvršavate je pritiskom na desni gumb miša. Da bi sve bilo još lakše, čak i strelica mijenja oblik ovisno o predmetu na kojem se nalazi sugerirajući tako jednu od mogućih akcija s tim predmetom. No, sve te pojedinosti poznate su nam iz različitih avantura, ono što treba reći je da su kontrole jasne i jednostavne i ni najgorem igraču neće trebati duže od 4 sekunde da se navikne na njih.

Priča ove igre vrti se oko detektiva Franka (lik koji vodite veći dio igre)

Savršenstvo je nedostižno

I Sixth Sense nažalost pati od nekoliko manjih bugova koji, iako nisu presudni, mogu smetati pri igranju. Tako se kroz vrata kuće u stvarnom svijetu može izaći samo stanete li na posebno mjesto, a služavka koja ganja mačku često se stvori niotkud opominjući vas da ne dirate oklope. Malo ozbiljniji bug je datoteka izostavljena na disketnoj verziji - patch za ovaj propust možete skinuti s WWW stranica proizvođača ili s ovomjesečnog HackCD-a.

koji rješava slučajeve zajedno sa svojim prijateljem Benom čija je glavna sposobnost nošenje pidžame i prizivanje duha Arthura. Arthur svojim čudesnim moćima želi pomoći dvojici detektiva, ali uglavnom uspije stvari još više pogoršati. Iako je Frakov posao rješavanje problema bogatih, tijekom igre će otkriti da je Zemlja u opasnosti i pokušati spasiti razumni svijet od invazije robota... I iz priče, kao i iz kratkog uvoda, odmah će vam biti jasno da se Sixth Sense povodi za Monkey Islandom - i

Ulaz u park dopušten je samo zaposlenima - na sreću, čuvara je lako prevariti.

ovdje je težište ugođaja stavljeno na komičnost situacija u koje likovi upadaju i razgovora što ih vode. Usprkos humorističkom izvođenju, ova igra nije nimalo lagana, a kako je i prilično opsežna, trebat će vam dosta vremena da je završite. Na sreću, način igranja je takav da nika da ne možete učiniti nešto što bi vam onemogućilo završiti igru (npr. poginuti ili izgubiti važan predmet), što je još jedna od osobina naslijeđenih od legendarnih prethodnika. Grafika igre je lijepo šarena i rukom crtana pa se dobija dojam da se pred vašim očima odigrava crtani film. Što se zvukova tiče, tu je podosta zabavnih melodija koje vas prate kroz čitavu igru i mala količina zvučnih efekata. CD verzija donosi i digitalizirani

govor svih likova koji možete isključiti kad vam dojadi (što će se dogoditi nakon kojih 45 min. igranja). Posljednjih nekoliko redova rezervirao sam za dostupnost i hardverske zahtjeve. Disketna verzija na engleskom i njemačkom jeziku za instaliranje na hard disk već je u prodaji, kao i njemačka CD verzija; engleska CD verzija trebala bi se u dućanima pojaviti dok čitate ovaj tekst. Sve verzije rade na neproširenoj A1200, ali će vam za slušanje digitaliziranog govora biti potreban barem 1 Mb Fast RAM-a. Podrška za grafičke kartice bit će ostvarena pomoću patcha koji će se moći uskoro skinuti s Amineta. 🍄



Što će se dogoditi ako privežete mačku za ventilator i uključite ga? Pogledajte uvod i saznajte.



6th Sense Investigations

Point-and-click avantura

Proizvođač Cinetech

Izdavač Iskona



• manje bugove
• učitavanje između soba

85

• grafiku u stilu animiranih filmova • humor • veličinu i težinu igre



Platforme

☒ Amiga
☐ PC
☐ PSX

Vrlo zabavna avantura u klasičnom stilu nezaboravnih legendi.

Command&Conquer 2:

Nema ljubitelja strategija kojemu srce ne počne ubrzano kucati pri spomenu Command&Conquera, igre kojom je Westwood odredio smjernice razvoja tada novog žanra real-time strategija. Westwood je prvi put koketirao s ovim žanrom u Duneu 2, da bi ga isplorio do prepoznatljivog oblika u C&C-u. Manje je poznato da su Westwoodovci počeli razvijati C&C svijet davne 1993. s 3 čovjeka zadužena za razvoj da bi danas u tom odjelu radilo 25 stalno zaposlenih ljudi na razvoju C&C serije igara.



Nasuprot govorkanjima, glavni pogled na akciju u igri je prekrasna izometrijska perspektiva. Odustalo se od varijante s pogledom koji se može slobodno rotirati jer su dizajneri vrlo brzo napustili tu ideju koja igrača dezorijentira usred akcije. Navodno ćete moći zumirati pogled kako biste uhvatili detalje akcije, no to još nije i službeno potvrđeno.



Westwood je od samih početaka planirao da C&C serija bude trilogija, s C&C 2: TS kao drugim izdankom serijala. Zanimljivo je da sami Westwoodovci napominju da Red Alert nije dio C&C sage, već da se u slučaju ove igre više radi o tzv. "prequelu" koji je igračima koji su odigrali C&C trebao objasniti kako se sve to, u stvari, desilo (dakle, slična situacija poput Lucasove trilogije Ratovi zvijezda koja tek sada dobiva prva tri nastavka koji objašnjavaju temeljne postavke

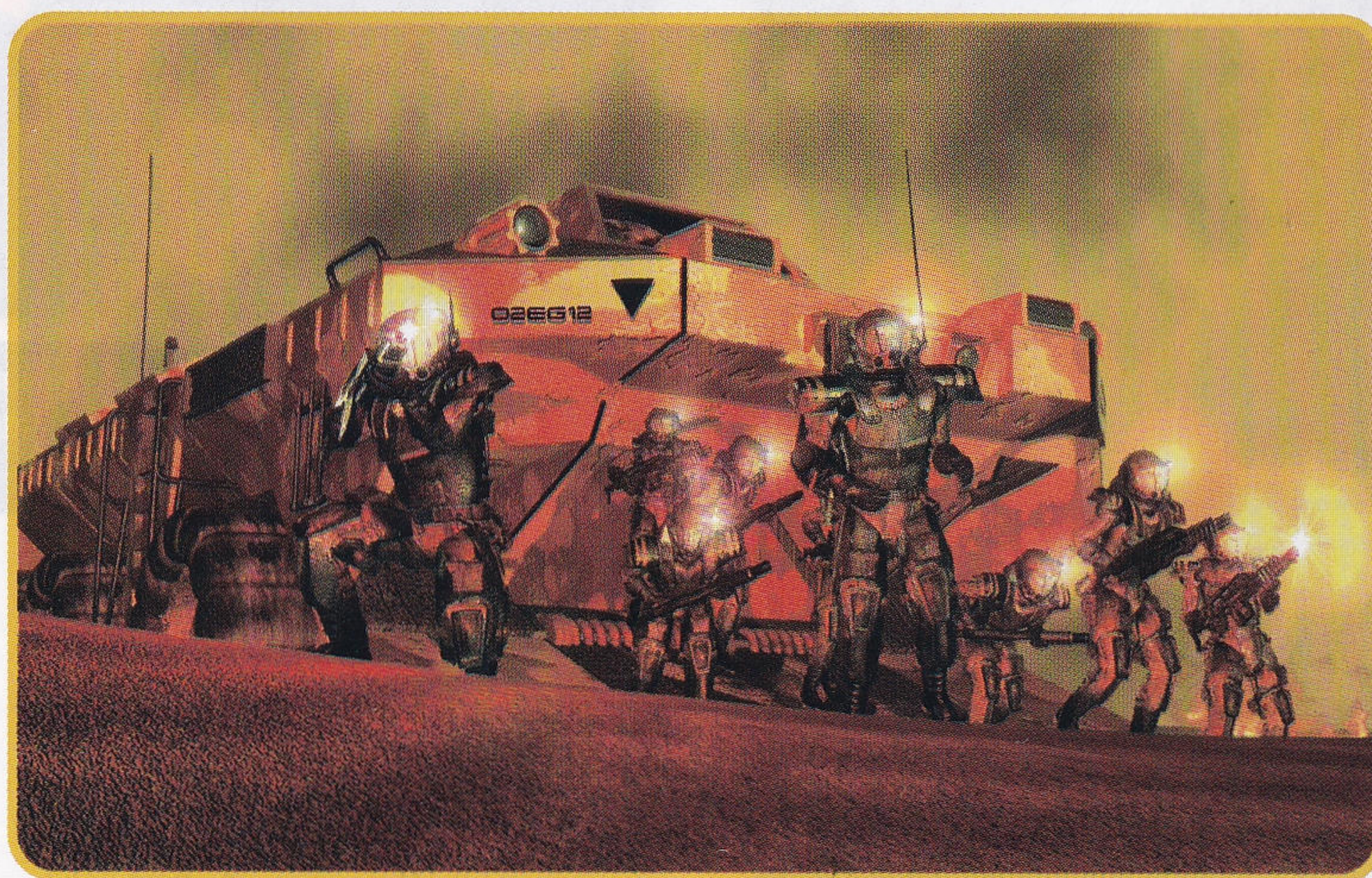
serijala). Iskreno govoreći, meni se čini da se u slučaju Red Alerta radi o školskom primjeru forsiranja dodatne zarade na račun slave C&C-a, što se sada pokušava opravdati tako da Westwoodovci izjavljuju kako Red Alert nikad nije bio službeni izdanak C&C serijala, već da o njemu treba razmišljati kao i prequelu. Bilo kako bilo, Red Alert je uistinu igrača uveo u svijet C&C-a - priča se dešava u 20. stoljeću i objašnjava kako je došlo do formiranja dvaju suparničkih frakcija (Saveznika i Rusa) koje su se kasnije preobrazile u GDI i NOD.

Tiberian Sun

Priču nakon toga nastavlja C&C (radnja se zbiva pred kraj 20. stoljeća) gdje je igrač bio u ulozi zapovjednika koji je pomoću globalnog EVA sustava mogao kontrolirati bojno polje na sasvim novi način. Dvije strane, GDI i NOD, su vas željele vrbovati za vlastite ciljeve, a vi ste mogli birati da li ćete se boriti na strani pravednih GDI-evaca ili NOD-a koji je vodio gerilski način ratovanja. U Tiberian Sunu radnja se seli u 21. stoljeće. Svijet je sada izmijenjen budući da se Tiberium naglo proširio cijelim svijetom pa su GDI-evci bili prisiljeni stanovništvo preseliti na Antarktiku. S druge strane, NOD-ovci su utočište od opasnog Tiberiuma potražili u pećinama.

SVE STO TREBATE ZNATI TIBERIUMU

Tiberium je prvi put otkriven blizu Tibera u Italiji. Ovaj zeleni svjetleći mineral je na zemlju došao padom meteora u listopadu 1995. Tiberium sadrži nekoliko vrlo vrijednih minerala koji se lako mogu ekstrahirati, a Brotherhood of Nod su iste godine izmislili posebnu metodu ekstrakcije koja povećava profitabilnost za 50%. Polja Tiberiuma su sve samo ne bezopasna, u što se čovječanstvo vrlo brzo uvjerilo kad se Tiberium proširio po globusu. Gdje god postoji Tiberium, ostala vegetacija odumire a kod ljudi i životinja se dešavaju teški genetski poremećaji ako se previše izlože djelovanju ovog minerala. Postoje naznake da Tiberium djeluje i na mentalno zdravlje čovjeka, što je posebno opasno u slučaju "tiberiumske groznice". Danas, 20 godina nakon otkrića tog visokotoksičnog minerala, Tiberium se proširio na cijelu zemaljsku kuglu i prisilio čovječanstvo da potraži utočište na Antarktiku. Nažalost, čini se da će i to posljednje utočište uskoro pasti jer su upravo stigle vijesti o novoj plavoj formi Tiberiuma koji se upravo počeo širiti i koji je puno toksičniji i eksplozivniji od prvobitnog oblika.



Još uvijek izgubljeni nakon gubitka svog karizmatičnog vođe Kanea, NOD-ovci su počeli eksperimentirati sa genetskim promjenama koje izaziva Tiberium, u nadi da će ojačati svoje trupe i ponovo preuzeti kontrolu. U priču se upliće i treća strana, tajanstveni The Forgotten, koji su jadne žrtve NOD-ovih genetskih eksperimenata. Bitke se sad vode na globalnom planu, za razliku od C&C-a gdje ste se borili u Europi i Africi. Naravno, obje strane imaju bolja i jača oružja, a ulozi su ovaj put puno veći - vodi se borba za globalnu kontrolu čitavog planeta.

Igrači koji su igrali C&C će se vrlo lako snaći u TS-u s obzirom da je zadržano staro igračko sučelje (traka s desne strane), s nekoliko

funkcionalnih izmjena. Igra je doživjela korjenite promjene, pogotovo na području AI-a koji je umnogome poboljšan. Brett W. Sperry, predsjednik Westwood Studiosa, to objašnjava slijedećim riječima: "Iskreno, mislim da se u ovom žanru termin AI zloupotrebljava. Mi smo u TS-u uistinu redizajnirali AI koji je sada vrlo prilagodljiv. Ne želim otkriti sve detalje, reći ću samo da je fascinantno promatrati naš AI kako stvara odgovore na igračeve napade. Da bismo to postigli, koristili smo kombinaciju unaprijed skriptirane (zapisane) borbene taktike i formacija u kombinaciji s velikom dozom heuristike (učenja iz pogrešaka). San svakog programera koji radi na AI rutinama je da i nakon 6 mjeseci igranja AI

FMV

Kao i svoj prethodnik, i TS će se jako oslanjati na međusekvence koje još jednom potvrđuju da Westwoodova čuvena farma za renderiranje uistinu zna svoj posao.

G-Com

Iako broj raspoloživih jedinica nije značajno povećan u TS-u, povećana je njihova konfigurabilnost. Tako su neke građevine modularne tj. možete ih nadograđivati po potrebi, ovisno o situaciji. Pojedine funkcionalne module možete graditi samo na određenim građevinama npr. na radar možete nadograditi modul koji mu povećava doseg i sl.

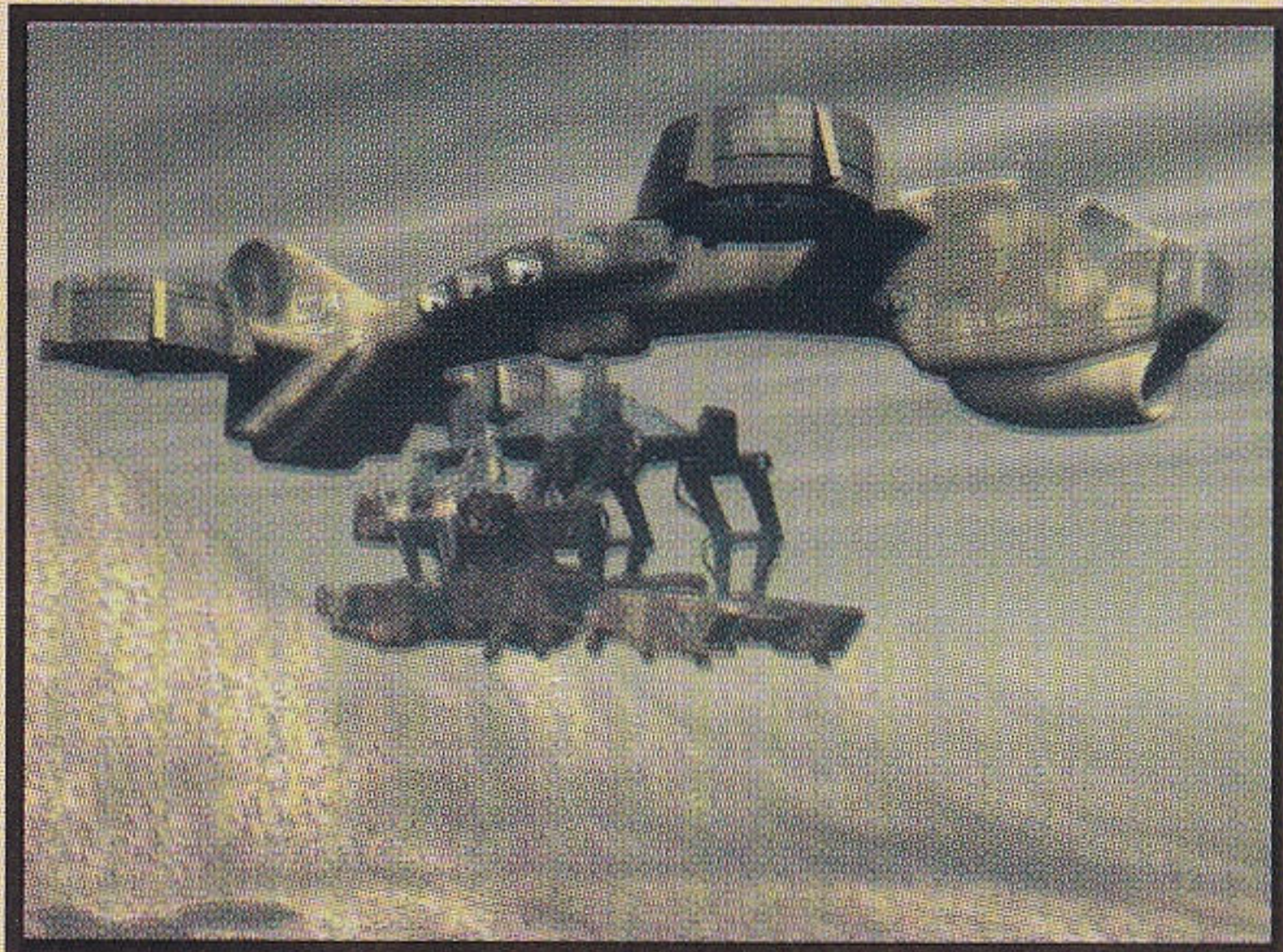
još uvijek zna pronalaziti odgovore za igračeve akcije - to je upravo ono čemu težimo u TS-u". Priča TS-a smještena u budućnost neminovno za sobom povlači i nova, moćnija oružja. To pitanje je pogotovo počelo uspaljivati maštu igrača nakon pojave Cavedogovog Total Annihilationa koji je u RTS-ove uveo puno jedinica, dajući dodatne jedinice svaki tjedan za besplatni download igračima putem svojih webstranica. Kakav će po tom pitanju biti TS?



Teren u TS-u je vrlo interaktivan i dizajniran je tako da reagira na akcije igrača. Primjerice, rijeke i jezera se zamrzavaju, šume je moguće zapaliti, a vjetar raznosi otrovne plinove svuda po okolišu.

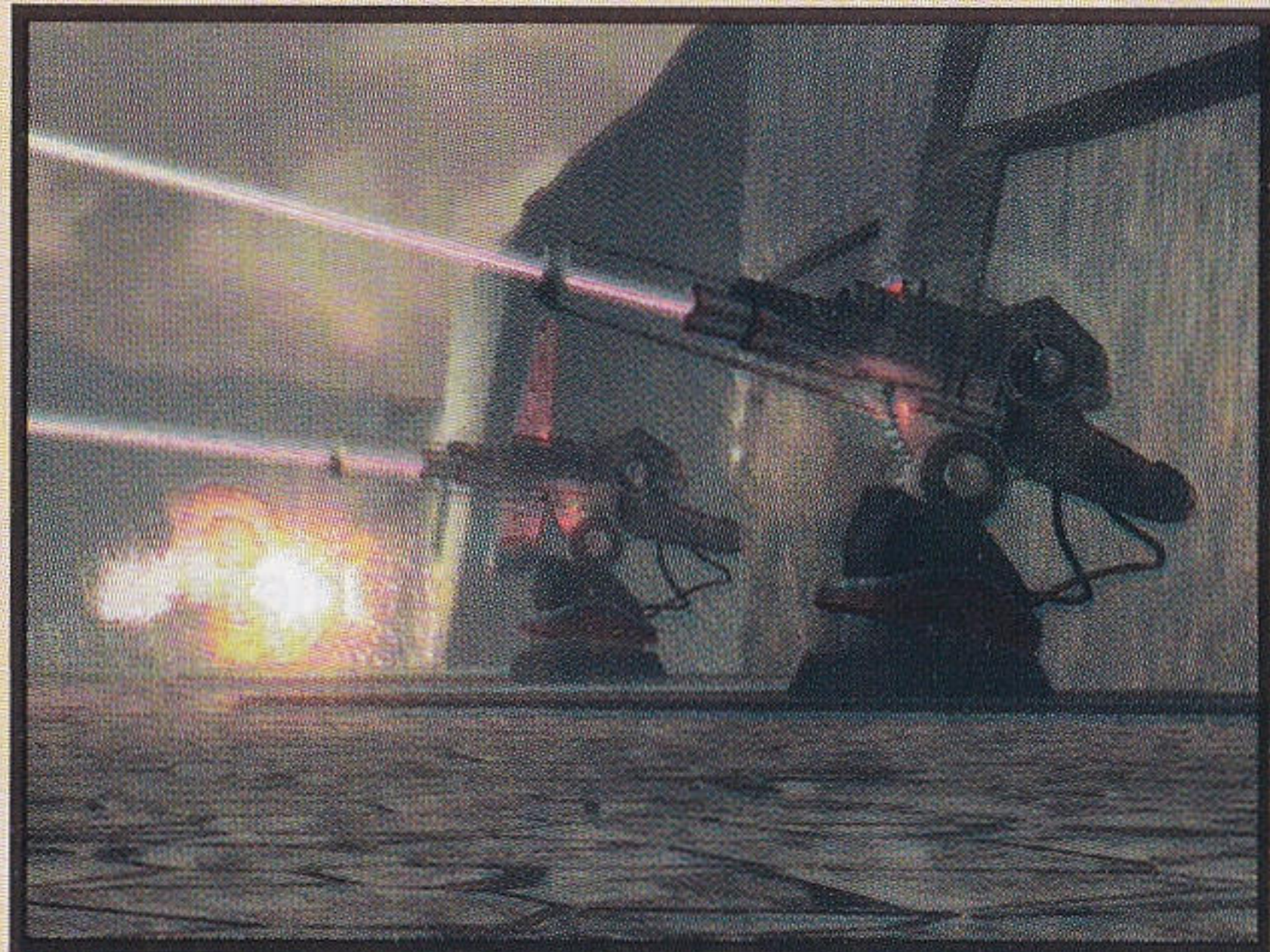
JEDINICE

Tiberian Sun neće imati, kao što su to mnogi priželjkivali, bogatstvo jedinica koje nalazimo u Total Annihilationu. Dizajneri TS-a to smatraju promašenim konceptom koji igrača samo zbunjuje i udaljava od igranja. U TS-u ćete naći 30-ak jedinica od kojih je svaka pažljivo razrađivana nekoliko tjedana. "Tajna u pravom dizajnu jedinica u RTS igrama je da svaka jedinica mora imati Ahillovu petu tj. način na koji se možete protiv nje boriti", kaže Brett W. Sperry.



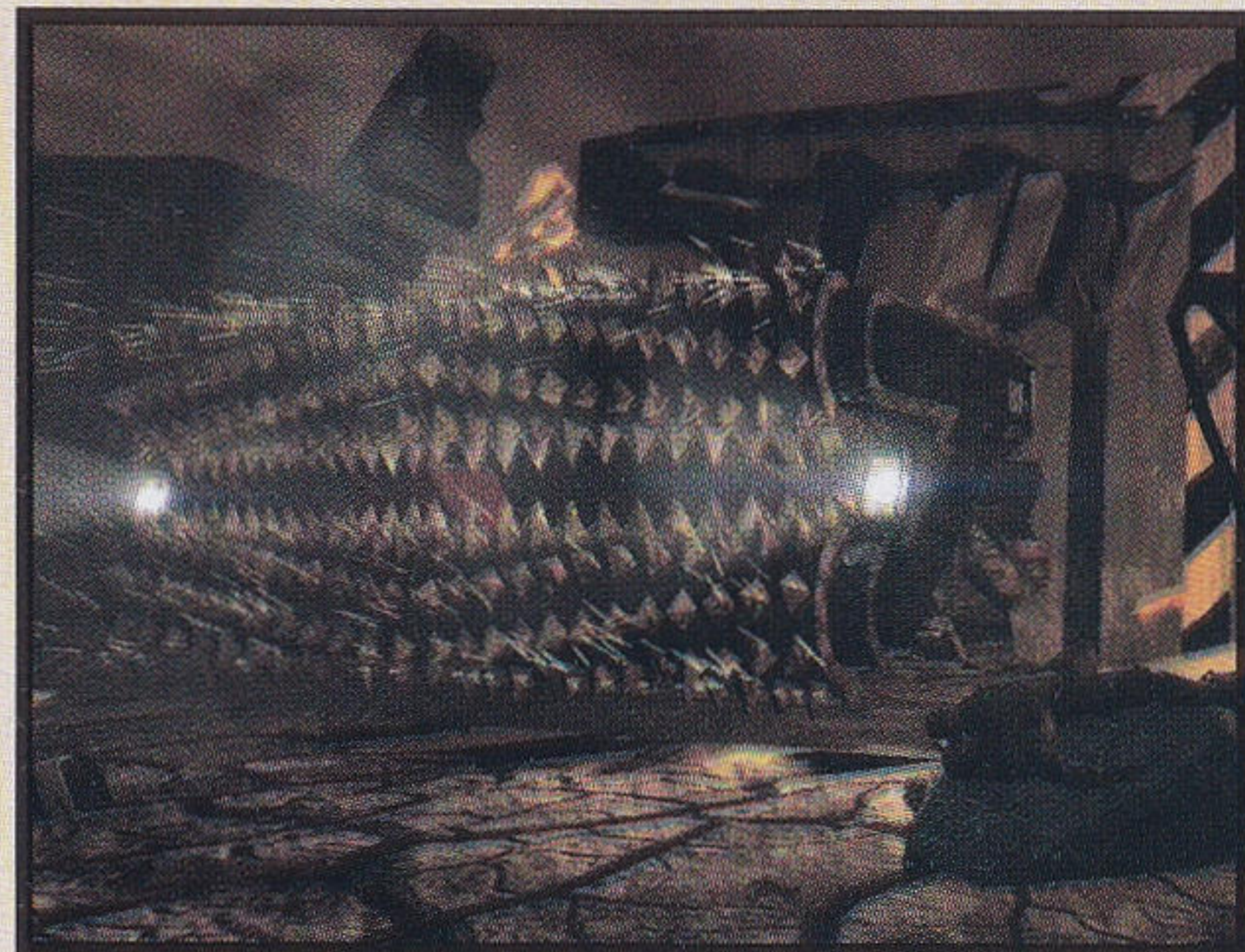
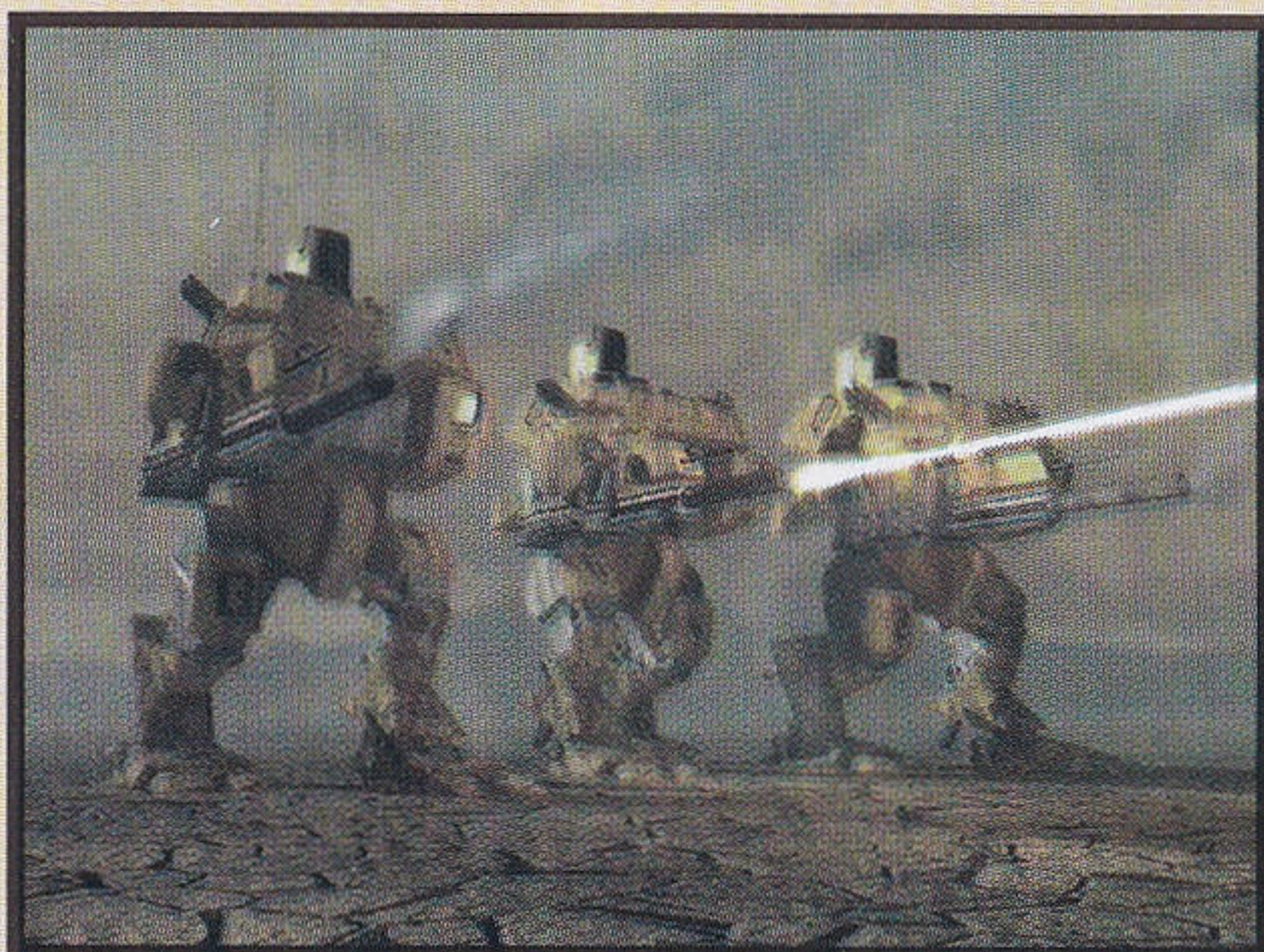
Pomoću ovog zračnog transportera možete u slučaju hitne jedinice brzo premjestiti na željeno mjesto.

Iako u TS-u nema brodova i podmornica, situacija je donekle spašena hovercraftom koji lebdi i brzo se kreće iznad mora i kopna. Namontirane rakete su tu da raščiste "prepreke" na putu.



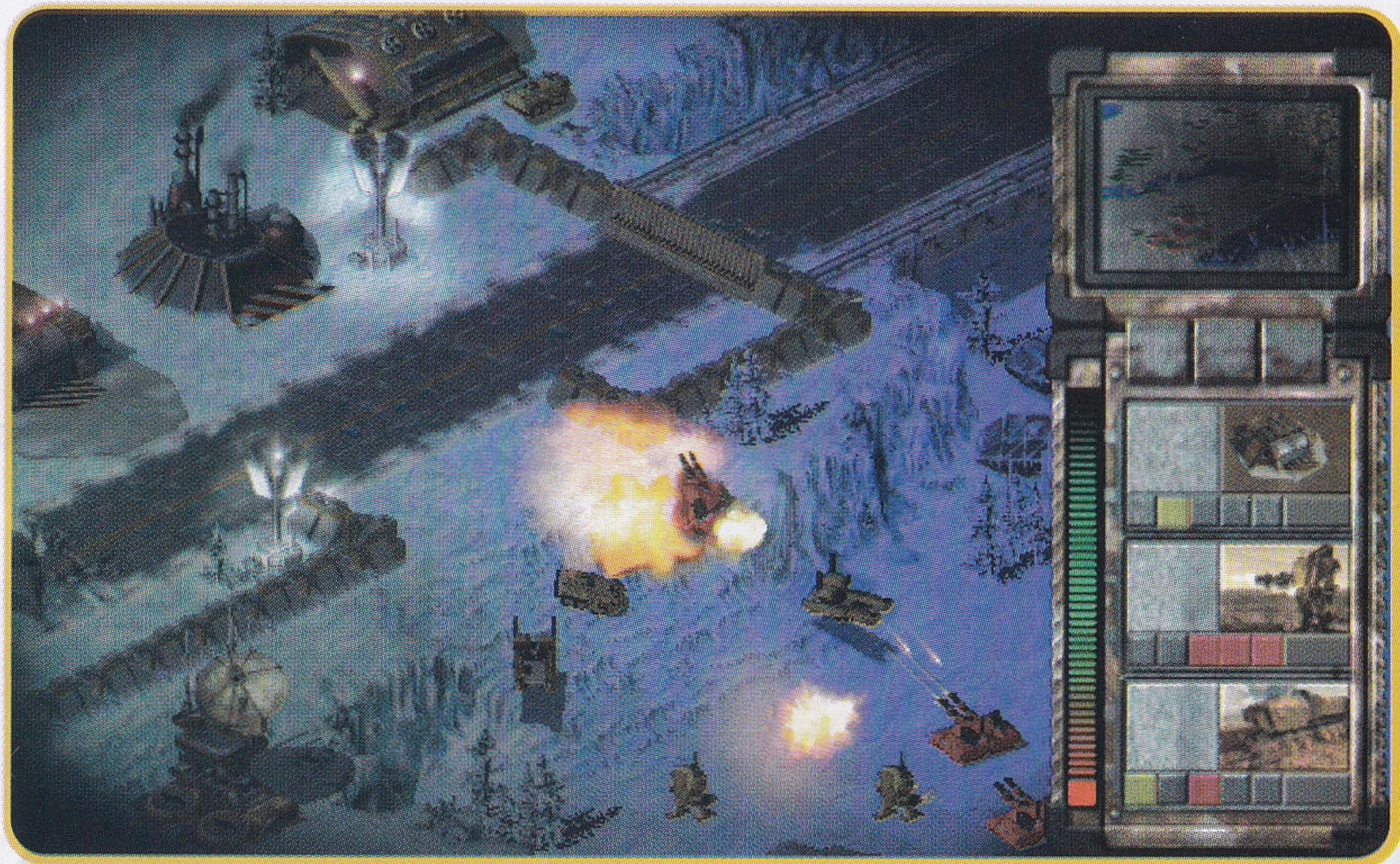
Laseri predstavljaju odličnu obranu vaše baze, s postoljem ukopanim u zemlju iz kojeg izlazi glava koja automatski ispuca laser čim se neprijateljska jedinica nađe u doseg. Laseri su vrlo učinkoviti protiv mek jedinica.

Mechove ne treba posebno predstavljati jer su nam poznati iz igara tipa Mech Warrior itd. Izuzetno su pogodni protiv pješadije i za daljinsku opsadu neprijateljskih utvrda. Protiv mekova je jedino učinkovito oružje laser.



Kada je neprijateljska građevina dobro utvrđena i ograđena čvrstim zidovima sa svih strana te dodatno branjena sa laserskim turetama, gotovo je nemoguće probiti takvu obranu. No tunneling tank je razvijen upravo za tu namjenu. Sa svojim ogromnim pred-

njim dijelom koji u potpunosti zauzimaju rotirajući supci, ova ljepotica je u stanju samljetati svaku betonsku i čeličnu konstrukciju.



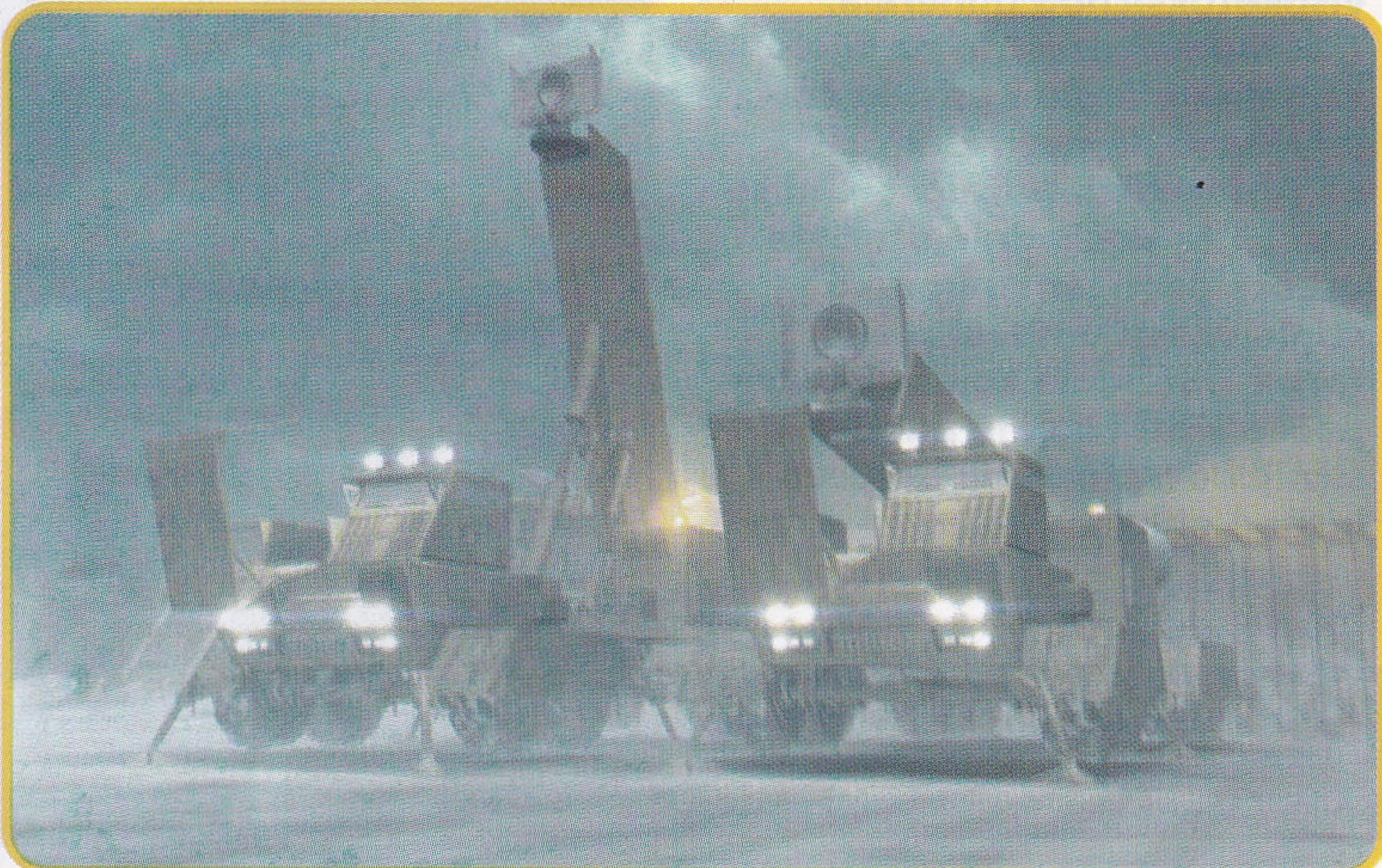
Posebno ugodaj imaju noćne misije u kojima novi grafički engine pokazuje svoju pravu snagu. Primjerice, nakon bezazlenog upada u neprijateljsku bazu, pale se alarmi i rotirajuća crvena svjetla. Što se odmah vidi na mapi - fantastično!

"Mi smo zaista o ovome dugo razmišljali u Westwoodu i nakon nekih istraživanja smo zaključili da igrači ne žele pamtiti stotine različitih jedinica koje se vrlo malo razlikuju. Teško je napraviti stotinu jedinstvenih jedinica koje ne bi bile varijacija nekoliko karakterističnih tipova pa smo zadržali stari koncept od 30-ak jedinica. Budući da igra ima duboku i razgranatu priču, često se pojavljuju jedinice karakteristične samo za pojedine misije. Ne namjeravamo u svaki izdanak C&C serijala ubaciti sve jedinice iz prethodnih igara sa gomilom novih. Kako igra uopće može biti igriva ako u nju strpate stotinjak jedinica? Igrači više vremena provode trudeći se uočiti razlike između jedinica, umjesto da se posvete taktiziranju i igranju."

Još jedna dobra vijest je da TS neće biti temeljen na mutliplayer igranju već će biti postignut fini kompromis između single player i multi player igre. Mape su u single playeru uistinu veličanstveno izvedene i vidi se da su izrađivane taktički i grafički do najsitnijeg detalja. Vizualno one stvaraju dramatičnu atmosferu i svaka misija će nositi trenutke kojih će se igrač sjećati kao jedinstvene.

C&C2:TS - FACT SHEET

1. Usprkos naznakama da će Westwood u igru uvesti i treću stranu - aliene - potvrđeno je da su momci odlučili ostati kod prokušanog recepta GDI i NOD-a.
2. Usprkos predviđanjima da se Kane više neće pojavljivati i C&C seriji, Westwoodovci potvrđuju da će se dotični karizmatični vođa Brotherhood of NOD-a pojaviti u TS-u.
3. TS nije treći izdanak C&C serijala, puno ime igre je Command&Conquer 2: Tiberian Sun. Naime, Red Alert nije cjelovita igra koja se uklapa u C&C svijet, jer Westwoodovci RA smatraju više kao neakvim produžetkom C&C-a.
4. Samo je djelomično točno da se resursi vrte samo oko Tiberiuma jer je Westwood uveo nekoliko podtipova Tiberiuma. Osim toga, ovaj je mineral sada opasniji nego prije pa će njegova žetva biti sigurno teža.
5. U TS-u neće biti jedinica za napad s mora. Nije nam poznato radi čega ih je Westwood odlučio ukinuti.
6. Igrač će biti lik koji će u misijama moći poginuti - baš kao i u Total Annihilationu.



TREBA LI MI NINJA PC ZA TS?


Na svu sreću, momci iz Westwooda još jednom pokazuju svoje iznimno programersko umijeće tako da će većina igrača sa slabijim PC-ima moći igrati igru. TS ne zahtijeva niti podržava 3D ubrzivačke kartice (poput LucasArtsovog RTS-a Force Commander koji radi isključivo s 3D karticom) zahvaljujući Westwoodovoj Voxel tehnologiji grafičkog enginea. Dakle, što se tiče procesorske snage, minimum je P133, a preporuča se P166. Nadalje, kako igra ima velike mape, preporuča se 32 MB RAM-a.

Što se tiče multiplayera, igrači će se moći upustiti u bitku preko Westwood Online servisa koji je integralni dio igre tako da će spajanje na server biti smiješno jednostavno. Kada se igrač jednom spoji na server, moći će igrati sa četvoricom igrača preko Interneta ili sa 8 ljudi preko LAN mreže. Internet servis podržava i novi sustav globalnog rangiranja igrača te stvaranje tzv. C&C borbenih klanova. TS će koristiti novi grafički engine temeljen na Voxel pikselima prvi put predstavljenim u Blade Runneru. Voxel tehnologija



je otad prilično uznapredovala, tako da novi grafički engine omogućuje mnoštvo jedinica na mapi bez bitnog usporavanja igre. To se postiže tako da se voxel objekt jednom iscrta u RAM-a i onda se jednostavno prebaci na mapu, za razliku od 3D objekta koji se uvijek mora nanovo pre-računavati. Zbog tog iscrtavanja voxel objekata na mapu, TS ima i

veće zahtjeve za memorijom (32 MB) no zato ne zahtijeva 3D ubrzivačke kartice. Što se vizualnog izgleda tiče, voxel objekti mogu u svom opisu imati i krivulje koje im umnogome poboljšavaju izgled, što se vidi i po slikama iz igre. Sumirajući sve navedeno, ne možemo se oteti dojmu da se u Westwoodu kuha možda sljedeća velika revolucija u

pristupu RTS žanru s obzirom da ovo inovativno poduzeće ponovo ima pristup različit od konkurencije. Ne možemo dočekati da vidimo kako će taj pokušaj završiti. U Hackeru ćemo vas i dalje redovito izvještavati o Tiberian Sunu. 
















Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku

ZAGREB: Trg J.F.Kennedyja 6, tel: 01/233 88 44, fax: 21 65 44
SPLIT: R. Boškovića b.b. (Prima 3), tel: 021/31 32 55, fax: 56 10 39
RIJEKA: Laginja 4a, tel: 051/22 78 48, fax: 22 79 20
OSIJEK: Strossmayerova 333, tel/fax: 16 65 92



Sitnice koje život znače...



Vršimo punjenje svih vrsta tonera i ink cartridgea



Veliki izbor ribona, tonera i ink cartridgea



Vršimo otkup toner kaseta



Raznolika ponuda potrošnog materijala

MACRO-MICRO
 Nova cesta 121, 10000 Zagreb
 Tel. 01/39 50 33, Fax 01/39 50 61



Kino u vašem domu

*Kada su redakcijski filmofili **Patrik i Kristijan** dobili pažljivo sročenu pozivnicu za hrvatsko predstavljanje DVD-Video tehnologije koju su zajednički u zagrebačkom hotelu Intercontinental organizirali Issa Film i Video te Philips, shvatili su da je to prilika koja se ne propušta. DVD filmovi i playeri su se na svjetskom tržištu trebali pojaviti još prije godinu dana, no odugovlačenju je kumovala upravo filmska industrija. Naime, Hollywood je zadržavao lansiranje DVD-Videoa sve dok se predstavnici najvećih filmskih poduzeća nisu dogovorili oko svakog pravnog detalja vezanog za zaštitu od kopiranja. Konačno, nakon puno iščekivanja, DVD-Video je s velikom pompom predstavljen sa samo mjesec dana zakašnjenja u odnosu na svjetsko predstavljanje - iz onoga što smo vidjeli zaključujemo se radi o najvećem izumu nakon pokretnih slika jer ono što je CD učinio za reproduciranje muzike kod kuće, DVD-Video sad čini za video reprodukciju.*

Prije 15 godina, Philips je u naše domove unio digitalnu čistoću zvuka na CD-u, što je zauvijek promijenilo definiciju interaktivne zabave, pogotovo kada se CD medij proširio na računala i dobio podršku proizvođača softvera koji su znali iskoristiti kapacitet novog medija. CD je zauvijek riješio nesavršenosti u lancu snimanja i reprodukcije zvuka, a sam medij je bio dovoljno atraktivnog formata i kvalitete da nađe svoje mjesto u milijunima domova. Nedavno je Philips napravio novu revoluciju koja nije ništa manje značajna od izuma audio CD diskova. Kao i prije 15 godina, Philips danas zamjenjuje klasični analogni zapis video signala na VHS trakama s digitalnim zapisom neusporedivo veće kakvoće. DVD-Video daje studijsku widescreen kvalitetu slike uz kristalni surround zvuk, stvarajući tako u vašem domu atmosferu pravog kina.

Kristalna slika

Iako DVD-Video disk izgleda kao običan audio disk, tehnologija izrade omogućuje snimanje u dva sloja i to na obje strane diska, što u konačnici daje minimalno 7 i maksimalno 26 puta veći kapacitet. Laser sad ima manju valnu duljinu i u stanju je fokusirati dvostruko manje točke nego na klasičnom CD-u. Osim toga, disk po potrebi može biti snimljen s obje strane, čime se dodatno udvostručuje kapacitet. Uz malo računice, lako je zaključiti kako je maksimalni kapacitet DVD diska (dvostrano snimanje u dva sloja po strani) 17 GB ili 8 sati video zapisa. Tih 8 sati izdavač filma može iskoristiti tako da snimi dodatne materijale poput intervjua s glumcima, prikaza najzanimljivijih prizora sa seta, biografije glumaca. Osim toga, veliki kapacitet otvara nove mogućnosti interakcije gledatelja s filmom poput odabira pogleda na scenu iz više različitih rakursa kamere, biranje tijeka radnje itd. Naravno, ne mora svaki DVD film imati ove mogućnosti, to ovisi o izdavaču koji može odlučiti da na disk ne snimi nikakve dodatne materijale, no većina trenutno dostupnih filmova vam daje bar kratke biografije glumaca popraćene eventualnim intervjuima.

Kao na filmskom platnu

Pored nabrojanog, DVD-Video zapis je u tzv. widescreen formatu. To znači da više nema razlike između DVD filma i filmskog platna jer scene izgledaju onako kako ih je kamera snimila, bez gubitka sadržaja s lijeve i desne strane toliko karaktersitičnog kod prenošenja filma s filmske vrpce na VHS trake. O kvaliteti slike je bolje ne pričati jer ono što smo vidjeli na prezentaciji se nikako ne može predočiti riječima: slika je savršeno mirna i oštra, boje su kristalne i uvjerljive, ukratko - takvu kvalitetu niste sigurno vidjeli (razlučivost slike je 720x500 piksela, što odgovara studijskim standardima kvalitete). Ništa manje uvjerljiv je i digitalni dolby surround zvuk koji je najzaslužniji (ako imate odgovarajuću opremu) za dovođenje kino ugođaja u vaš dom - sad uistinu možete uživati u zvuku kakav je dosad bio rezerviran samo za kino-dvorane. Čak i ako audio izlaz priključite na običnu stereo-opremu, osjetit ćete značajnu razliku u dubini i prostornosti zvuka.



DVD-ROM i DVD-Video

Paralela između ova dva standarda je slična paraleli između CD-ROMa i audio CD-a. Dok na DVD playeru možete normalno gledati DVD-Video diskove, na njima nećete moći pokretati multimedijalne naslove snimljene na DVD-ROMu. S druge strane, PC opremljen DVD-ROM čitačem može normalno pokretati bilo koje DVD-ROM naslove (igre, programe, podatke) plus DVD-Video diskove, što znači da na PC-u možete gledati filmske naslove snimljene na DVD-u. No, dok ste za preslušavanje audio CD-a morali imati zvučnu karticu, u slučaju DVD-Video diskova ćete pored DVD-ROM čitača morati imati posebnu karticu koja je u stanju dekodirati i reproducirati MPEG-2 video zapis zvuka u realnom vremenu. Osim toga, spomenuta kartica se brine i za dolby surround zvuk koji slušate na PC-evim zvučnicima ili u pravom surround okruženju, no u tom slučaju audio signal morate dovesti do vanjskog surround dekodera koji surround zvuk razdvaja na 5 kanala. Treba napomenuti da je kvaliteta DVD-Video slike na monitoru slabija nego na TV-u jer je video zapis na DVD-Video disku optimiziran za karakteristike TV prijemnika. No, još uvijek je slika i na vašem monitoru puno bolja od bilo kakvog VHS filma koji gledate na TV-u. Proizvođači video kartica (npr. Matrox) su najavili da će na svoje nove video-kartice do kraja godine ugrađivati posebne daughterboard konektore na koje će se moći spojiti mini kartica koja služi isključivo reprodukciji MPEG-2 video zapisa, a Intel je najavio da će uskoro i mikroprocesori vrlo skoro postati dovoljno moćni da sami dekodiraju MPEG-2 video. Zasad najbolje rješenje za DVD-ROM i Video diskove pruža tvrtka Creative sa svojim Creative Encore DXR2 paketom o kojem Patrik razglaba na stranici desno.

DVD filmovi

Zahvaljujući Issa Film&Video, na hrvatskom tržištu se može kupiti već desetak DVD filmova sa hrvatskim titlom po nevjerojatnoj cijeni od 169 kn. Do kraja godine se planira paralelno sa izdavanjem na VHS-u predstaviti još 50-ak naslova.



ZA one koji već sada žele uroniti u svijet DVD filmova, Philips pruža rješenje u vidu odličnih DVD playera i dekodera dolby zvuka. Još vam samo trebaju zvučnici i widescreen televizor da bi upotpunili savršeni ugođaj kućnog kina.

Kino na vašem radnom stolu

O OVOM SE PRIČA

DVD, taj magični digitalni medij je u posljednje vrijeme potpuno zaokupio svijest ljubitelja multimedije. Mogućnosti gotovo savršenog video i audio zapisa vrhunske kakvoće mnogim videofilima, audiofilima, ali i kompjutorašima su ograničene samo maštom istih. Kroz novu tehnologiju provest ćemo vas iz pogleda kompjuteraša-filmaša.

Creative Encore DXR2

Creative Labsov DVD kit je zasad jedino rješenje hrvatskim entuzijastima koji žele gledati DVD na PC-u. Prve modeli mogli su se vidjeti na Infu '97, a ubrzo nakon toga ih i kupiti kod tvrtki Omnia i Algoritam. Testirali smo ga u dva navrata te o viđenome možemo reći samo najbolje. Od prvog testiranja, a bilo je to u 11. mjesecu 97., poboljšani su driveri i softver te sada kit po mogućnostima i kvaliteti parira dvostruko skupljim rješenjima. U kompletu ćete dobiti 2x brzinski DVD-ROM druge generacije (znači, čita CDR-ove, i to najviše 20x brzinom), MPEG-2 dekompresijsku karticu i svo potrebno kablovlje. Bundlirani softver uključuje dvije igre, arkadicu The Claw i Wing Commander 4, od čega je najimpresivnija Dolby Digital uvodna sekvenca WC-a. Srećom, da biste se slastili DVD-videom, ne morate po pedeseti put prolaziti Wing Commander 4, ili Claw, video sekvence su u .vob datotekama kojima možete pristupiti Windows Explorerom i pokenuti ih... Od izlaza, tu su S-video i kompozitni video te koaksijalni digitalni izlaz za zvuk. Ako želite Dolby Digital zvuk, morate PC spojiti koaksijalnim kabelom na Dolby Digital AC-3 kompatibilan A/V receiver. Kvaliteta slike na TV-u i zvuka je jednostavno besprijekorna (ako spajate zvuk na analogni Dolby Surround dekodier, neka to bude preko line-out izlaza na zvučnoj kartici). Zamjerke idu nešto lošijoj slici na monitoru, no ako kupujete ovaj kit, pravi bi grijeh bio gledati filmove na monitoru! Doduše, prtljanjem oko vrijednosti za Chroma Key (ova kartica, kao i ostale slične namjene, za prikaz videa rabi overlay tehnologiju, tj. video signal mijenja jednom od boja, tj. dijelom palete...) postiže se gotovo savršena Full-Screen slika na monitoru.

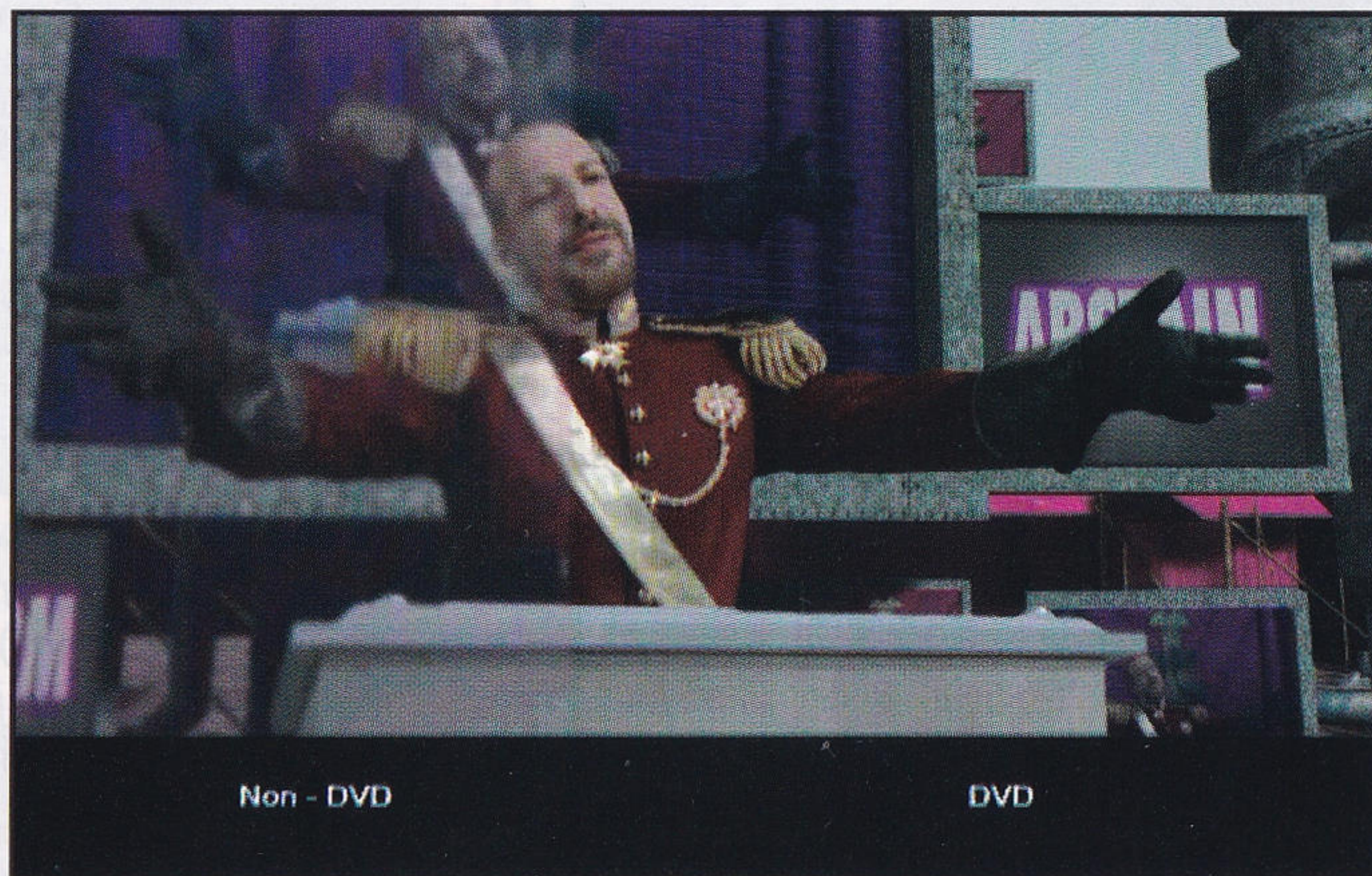


VIDEO

Ove jeseni očekuje se mnoštvo filmova na DVD-u. Prema predviđanjima mnogih, sljedećih će godina (5 otprilike) DVD uzeti primat VHS-u zbog svojih i više nego očiglednih prednosti. Mogućnost preko 8 i pol sati video zapisa sa 32 titla i 8 zvučnih zapisa na jednom disku malo koga može ostaviti ravnodušnim! Dodatni sadržaji na disku, kao što su podaci o produkciji, biografije glumaca i ostale zanimljivosti vezane uz film, samo su šlag i na ovako prefinoj torti! Hrvatska distribucija filmova, ako je suditi po filmovima koje nam je ustupila Issa, nimalo ne zaostaje za svjetskom i nudi gledatelju/kupcu mnogo veću kvalitetu od konvencionalnih VHS izdanja. Osim u video distribuciji, nevjerojatan potencijal DVD (ROM) ima u interaktivnim enciklopedijama. Bit će ih standardnih, tipa Encarte, samo s mnogo više podataka te daleko kvalitetnijim video i zvučnim zapisima i slikama. Vjerojatno će se stvoriti i križanac između DVD-ROM-a i DVD video diska koji će na sebi imati multimedijalne sadržaje kao DVD-ROM, ali će se vrtjeti preko televizora i običnog DVD reproduktora. I igre će postupno prijeći na DVD uklanjajući potrebu za promjenom medija u dražju jer današnje igre na nekoliko CD-a bez problema stanu na jedan DVD, jedino ćete tu i tamo vjerojatno morati okrenuti disk. Video sekvence i zvuk će biti mnogo kvalitetniji, a ostavljena je i mogućnost višejezičnih izdanja na istom DVD-u. Jedno je sigurno: jesen će biti u znaku DVD-a.



Razlika između pokusne verzije Activisionovog Zorka u normalnoj i DVD verziji je više nego očita.



Ovu našu malu najavu onoga što nas očekuje omogućila nam je **Omnia**, posudivši nam Creativeov odlični DVD kit, te **Issa Film i Video**, koji su nas svojom odličnom prezentacijom u Intercontinentalu i ustupljenim prvim hrvatskim DVD filmovima i nadahnuli za ovaj tekst. Zahvaljujući njihovoj susretljivosti, dobili smo ih čak i prije nego su se pojavili u maloprodaji ili videotekama!



Kako se čini, prave ljetne vrućine zavladat će tek ujesen, kad u hrvatskim kinima čekamo filmove poput *Godzille*, *Armageddona*, *X-Filesa*, *Smrtonosnog oružja 4*, a u videotekama *Poštara*, *Sferu*, *Sutra* nikada ne umire. Ljeto je i dalje mlako, tu i tamo pojavi se koji filmić vrijedan gledanja. Pročitajte naše ovomjesečne preporuke o tome što posuditi u videotekama, a što pogledati u kinu!

Preporučamo na VIDEU

Chasing Amy

Izdavač: Miramax

Glavne uloge: Ben Affleck, Joey Lauren Adams, Dwight Ewell

Režija: Kevin Smith (II)

Specijalni efekti: nema

Žanr: komedija

Zvuk: Dolby Digital / SDDS

Trgovci ("Clerks"), Štakori iz šoping centra ("Mallrats") i Loveči Amy ("Chasing Amy") filmovi su Kevina Smitha. Pogledajte prva dva prije Amyja jer, iako se na prvi pogled čine nepovezanim, čine svojevrsnu trilogiju.

Stripocrtac Holden (Ben Affleck, Good Will Hunting) u lovu je na neuhvatljivu Alyssu. Ona je sve što on želi od žene: pametna, zgodna, seksi. Slični su u mnogim stvarima, ali i po afinitetu prema ženskom spolu, naime Alyssa je lezbijka. No, ova mala prepreka ne sprečava Holdena u njegovoj nakani. Prvo se između njih razvije prijateljstvo, potom platonska ljubav i na kraju prava ljubav. Ovo udaljava Holdena od dugogodišnjeg mu prijatelja i partnera Bankyja koji ne dijeli Holdenov entuzijazam za Alyssom. No, prava vrijednost filma je u britkim i inteligentnim dijalozima koji se dotiču pitanja o Svetom Trojstvu (misli se na Star Wars trilogiju...) i dvojbi pojedinih likova između heteroseksualnog ili homoseksualnog životnog opredijeljenja. Film će vas iznenaditi, i nasmijati. Znam da mene je!



Glavni junaci stripa što ga crtaju Holden i Banky bit će dobro poznati onima koji su gledali Trgovce i Štakore.



Ljubav ili prijateljstvo, pitanje je sad... •

Netko vas vreba... opet Scream 2 (Vrisak 2)

Izdavač:

Miramax

Glavne uloge:

Neve Campbell, David Arquette, Courtney Cox, Jada Pinkett, Tori Spelling

Režija:

Wes Craven

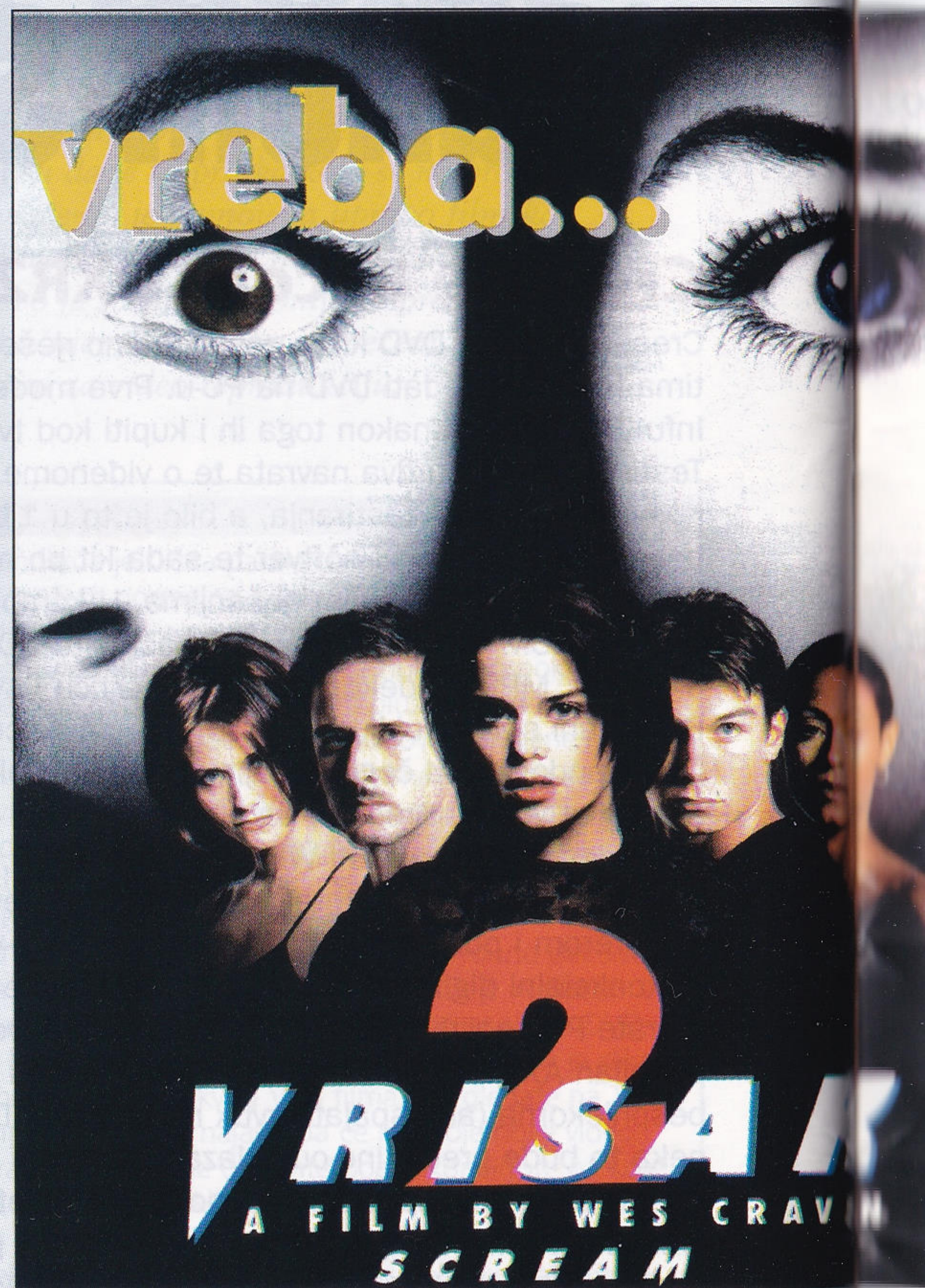
Žanr:

horor/parodija

Zvuk:

Dolby Digital

Za razliku od mišljenja likova Vrisaka (2), nastavci filmova ne moraju uvijek biti šugave, blijede kopije originala. Sjetite se samo filma *Aliens* ili *Imperija uzvraća udarac*. Vrisak 2 je na najboljem putu da im se pridruži u najboljoj trojci nastavaka svih vremena. Nastavak Vrisaka opako je inteligentan i nadasve zabavan nastavak prošlogodišnjeg hita. Po originalnosti ne prestiže svog prethodnika, ali to mu i nije bila nakana. Film je najbolje opisati kao kombinaciju horora i parodije na horore, tj. nastavke. Produkcija filma trajala je samo šest mjeseci da bi premijera mogla biti na godišnjicu premijere prvog Vrisaka. Otprilike kao što je prvi dio poštivao i samo na momente izvirtao i modificirao "pravila horora", poštiva ih i nastavak čineći isto ali po "pravilima nastavka". Kao i u svakom pravom horor nastavku (sjetite se samo filmova *Petak 13*, *Noć vještica*), broj



leševa i krvi je povećan, a scene ubijanja su mnogo raskošnije. Osnovno pravilo poštivano je u cijelosti. Sva ta masakriranja i ubojstva isprepletena su gustom mrežom parodiranja svega i svačega, od holivudske industrije preko instant-hit filmova do samog Vrisaka... U jednom trenutku sav taj spektakl zaklanih mladih tijela postane tanak, te se čak i ta

POGLED UNAPRIJED

The Avengers

Izdavač: Warner Bros.

Glavne uloge: Sean Connery, Uma Thurman, Ralph Fiennes

Režija: Jeremiah S. Chechik

Žanr: SF/akcija

Specijalni efekti: Cinesite Ltd.

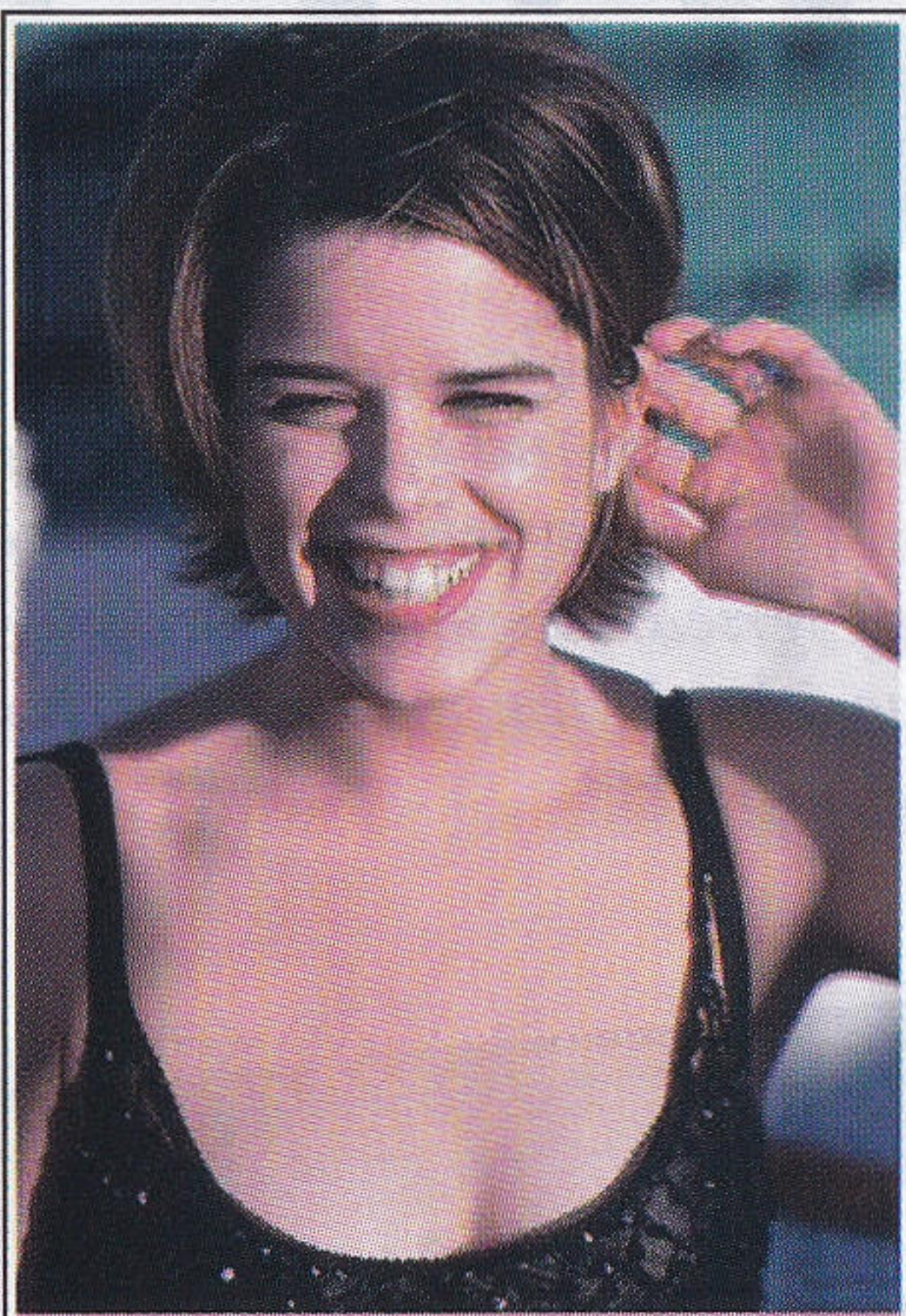
Zvuk: Dolby / SDDS / DTS

Iako je film tek u postprodukciji, i premijeru možemo očekivati, ako bude sreće, u 9. ili 10. mjesecu! Pridružite nam se na kratkom putovanju svijetom *avengersa* (osvetnika). Sir August (tko bi drugi nego Sean Connery) je zli znanstvenik koji svojim strojem za manipulaciju vremenskim prilikama namjerava manipulirati svijetom u čemu ga pokušavaju zaustaviti staloženi John Steed (Ralph Fiennes) i graciozna Emma Peel (Uma Thurman), tajni agenti kakve još niste sreli! I sve to sa mnogo stila! Eh, da! Jeste li možda za čaj? Nakon što su nekoć popularne serije *Svetac* i *Nemoguća misija* (možete je gledati na slovenskom

A-kanalu) prebačene na film, došao je red i na britansku seriju iz otprilike istog razdoblja – *The Avengers*. Radnja se događa u bližoj budućnosti, 1999. (nama bi to u doba prikazivanja filma mogla biti i sadašnjost). U ulozi glavnog pozitivaca nastupa uvijek miroljubivi (relativno, ne nosi vatreno oružje) i uvijek besprijekorno ulickani John Steed, s kišobranom kao glavnim oružjem. Mnogo više od filmskog ukrasa je Emma Peel (engl. oguliti). Thurmanica je ulogu Emme otela Nicole Kidman i Gwyneth Paltrow. Glavno odijelo u kojem ćemo je gledati je uski catsuit prepun pretinaca i gadgeta. Slično izdanje kao u posljednjem filmu o šišmišu, gdje je glumila



Dvojac dobra, u stilu. Primjećujete li Steedov cilindar, njegov zaštitni znak.

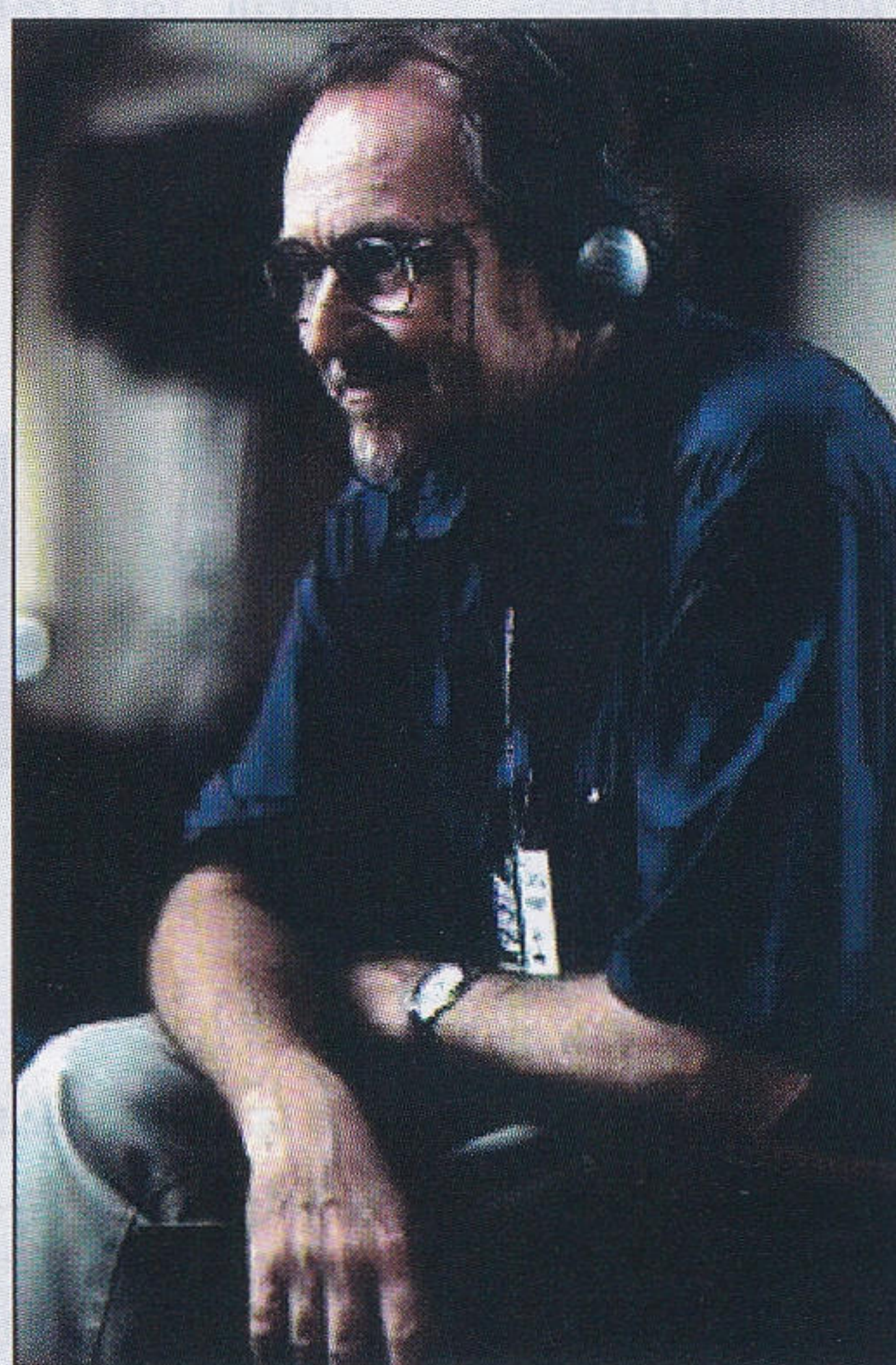


◀ Neve Campbell prerasla je iz glumice u seriji Party Of Five u glavnu horor heroinu s kraja devedesetih.



Oni su neustrašivi! Oni su ludi! Oni su Randy i Dewey! Nemojte ih zavoljeti - bit će zaklani pa tko će vas onda utješiti. A možda i neće!?

šansi pogoditi ubojicu! Meštar Craven vam ostavlja mnogo prostora za razmišljanje, tako da pred sam kraj sumnjate na svakoga (osim naravno na Sidney). Gledajući Vrisak 2, stvarno ćete se zabaviti. Bit će tu straha, smijeha i intrige, što sigurno vrijedi dvadesetak izdvojenih kuna za ulaznicu. Usput, u pripremi je treći nastavak radnog naziva *Slash*.



◀ **Briljantni um Wesa Carvena (Carpentera, kako se sam naziva u Vrisku, za kormilom Vrisaka 2.)**

bizarnost pretvara u smijeh. Nećemo vam odati previše od priče, samo pokoju sitnicu - da znate što vas očekuje. Prošlo je nekoliko godina od ubojstava u Woodsborou, gdje su Sidney (Neve Campbell) i njezini prijatelji bili terorizirani od A, ne, nećemo vam odati... ako ste gledali Vrisak znate tko je ubojica, a ako niste obvezno ga pogledajte jer će vam i gledanje nastavka biti zanimljivije. Frendica Gale Weathers AKA Courtney Cox svoje je doživljaje prenijela u bestseller knjigu *Ubojstva u Woodsborou* po kojoj je, ironije li, snimljen i film *Stab* (engl. ubod), Vriskov ultrasmiješni film unutar filma s Tori Spelling, vječnom djevicom iz Beverly Hillsa koja to nije. Sidney i ekipa sklonili su se u okružje faksa, no pokazuje se da ni ondje nisu sigurni i lov opet počinje. U lovu na ubojicu vidjet ćemo Randyja (Jamie Kennedy), filmski freak, studira film, zna sve o filmovima jer je radio u videoteci (zna sva pravila horora, a pogotovo dobro pozna svoj omiljeni hororac *Showgirls*), i Deweya (David Arquette) čija ozljeda iz prvog dijela ovdje prerasta u šepanje. Vrisak 2 će vas svojim raspletom itekako iznenaditi, baš kao i prvi dio. Nemate ama baš nikakvih

Event Horizon

Izdavač: Paramount Pictures

Glavne uloge: Laurence Fishburne, Sam Neill, Kathleen Quinlan, Joely Richardson

Režija: Paul Anderson

Specijalni efekti: Cinesite Ltd.

Žanr: SF/triler

Zvuk: DTS / Dolby Digital

Na kazeti: Dolby Surround

Kad počne ovaj film, u vama se bude velike nade. Uvod je izveden jednostavno besprijekorno. Prvih dvadesetak minuta ostavit će vas totalno nabrijanima ali će vaše oduševljenje vrlo brzo splasnuti. Na početku filma počašćeni ste odličnim idejama za Sci-Fi film, no potom počinje klasični horor zaplet sa Sci-Fi lajtmotivom.

Dok slušate o filmu, sline cure i ne možete ga dočekati. U pitanju su svemirski brod Event Horizon na kojem je izgrađen poseban eksperimentalni gravitacijski pogon koji zakrivljuje prostorno vremenski kontinuum omogućavajući instantne skokove s jednog kraja svemira na drugi. Gravitacijski pogon "presavije" svemir, nešto slično kao u Dini. Na svom prvom putovanju brod je izgubljen i za nj će se čuti tek nakon sedam godina, kad bude primijećen u orbiti oko Neptuna. Istraživačku i eventualnu spasilačku ekspediciju predvodi William Weir (Sam Neill), stvaratelj i izumitelj gravitacijskog pogona. Ostatak tima, osim predvodnika kapetana Joea Millera (Lawrence Fishburne), meso je koje će biti uništeno tijekom filma. Likovi su totalno jednodimenzionalni i jedva ćete primijetiti kad odapnu. A što se događa i što je na misteriozan način izmasakriralo posadu, nećemo vam reći jer bismo vam uništili zadovoljstvo gledanja filma. Imate li doma dobar sound (pogotovo subwoofer), film će vas nerijetko iznenaditi i fino zaplašiti. Nažalost, meni se to nije dogodilo jer sam ga gledao u kinu Europa, koje ima zvučnike čija glasnoća parira glasnoći onih na prosječnom televizoru.

No, kako god bilo, filmu se ne može poreći Eye-Candy faktor. Vizualno je film prava poslastica i totalno vas uranja u neizvjesnost. Nažalost, ni odlični efekti neće moći poništiti pokušaje pretvaranja potencijalno odličnog Sci-Fi filma u klasičan okreni-se-i-vidjet-ćeš-nešto-strašno horor.



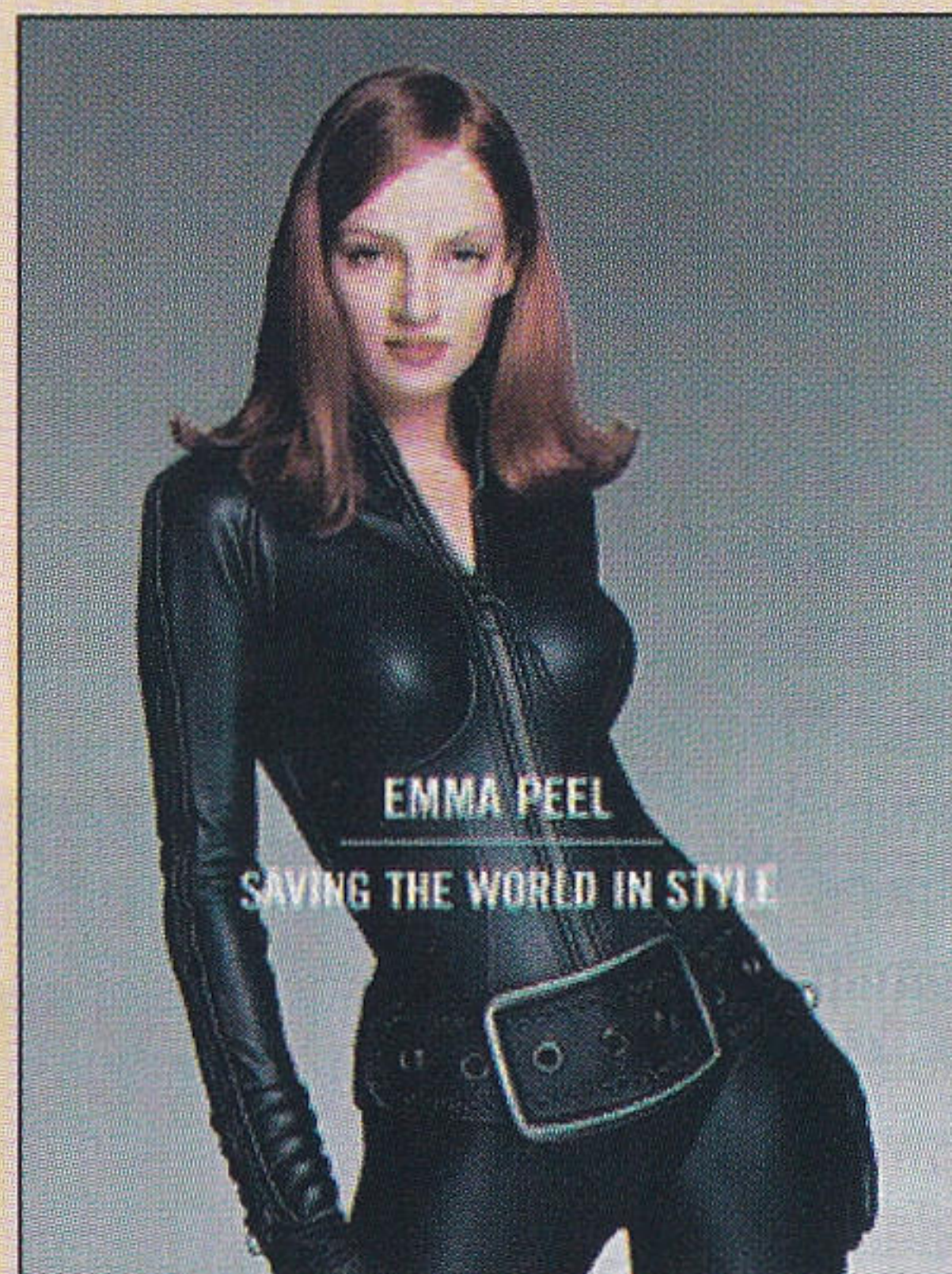
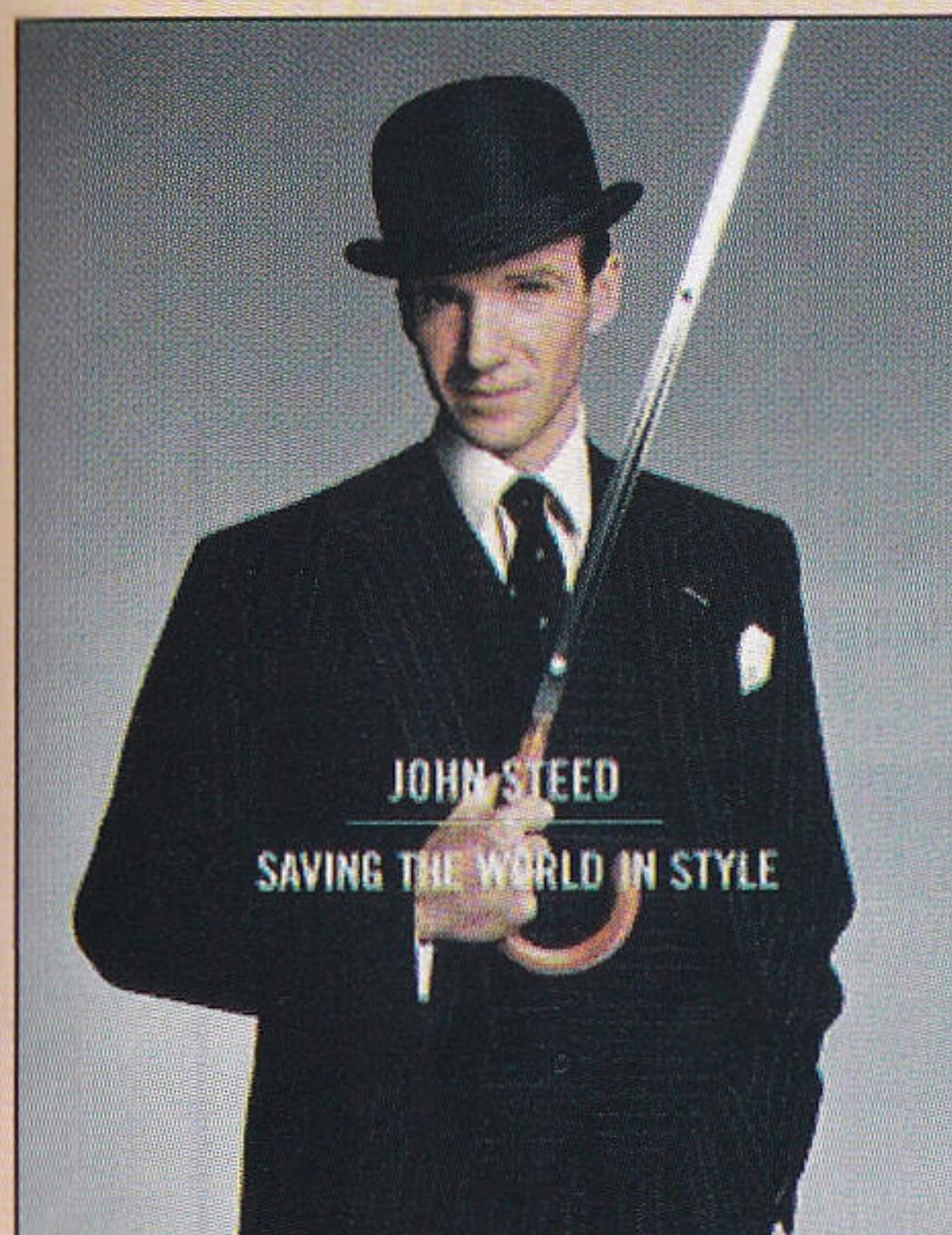
◀ **Vizualno je film odličan.**

El Capitano izgleda kao da mu je bilo dosadno snimajući Event Horizon.



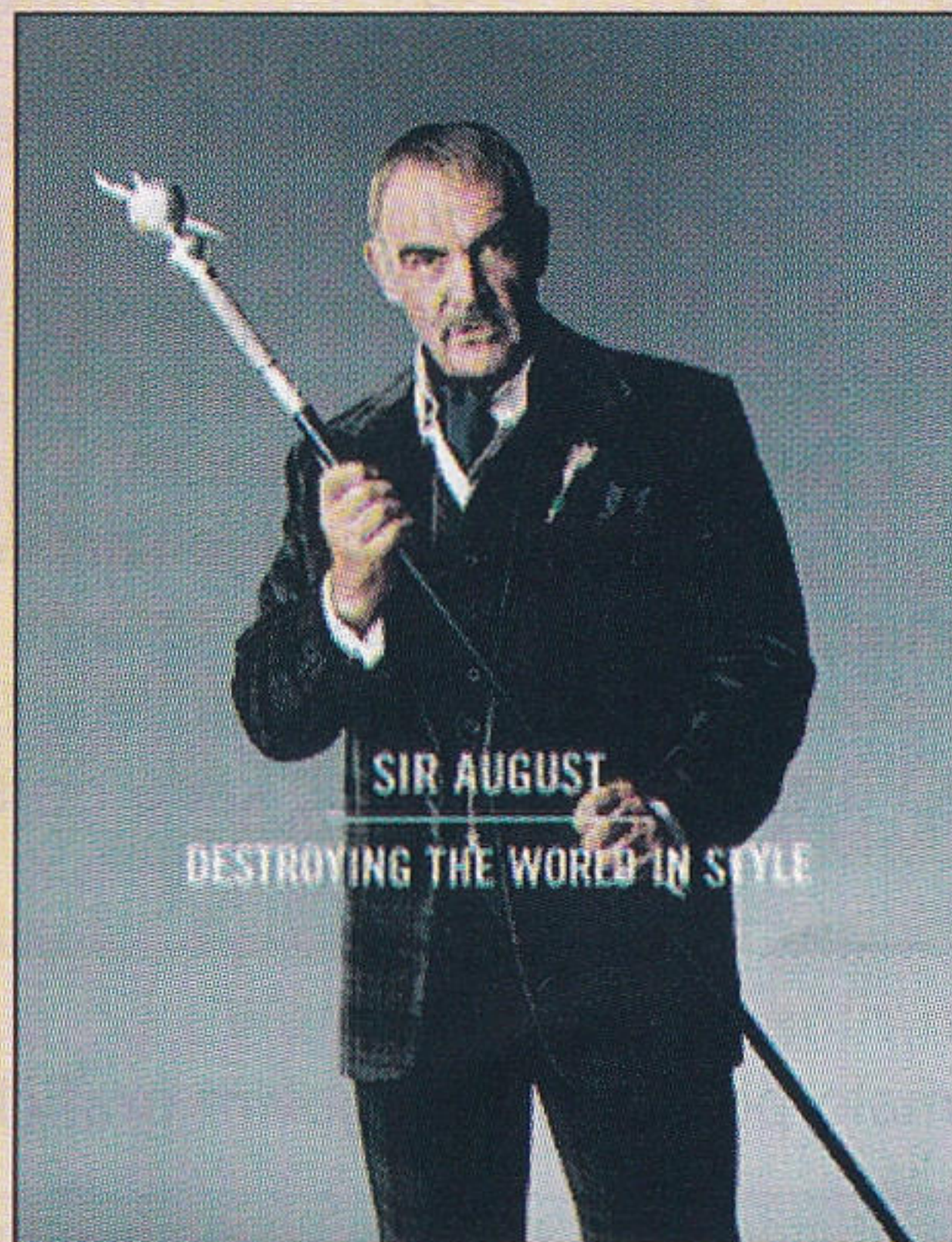
Video rubrika ostvarena u suradnji sa:

**Videotekom
BENSTON
Gajnice18**

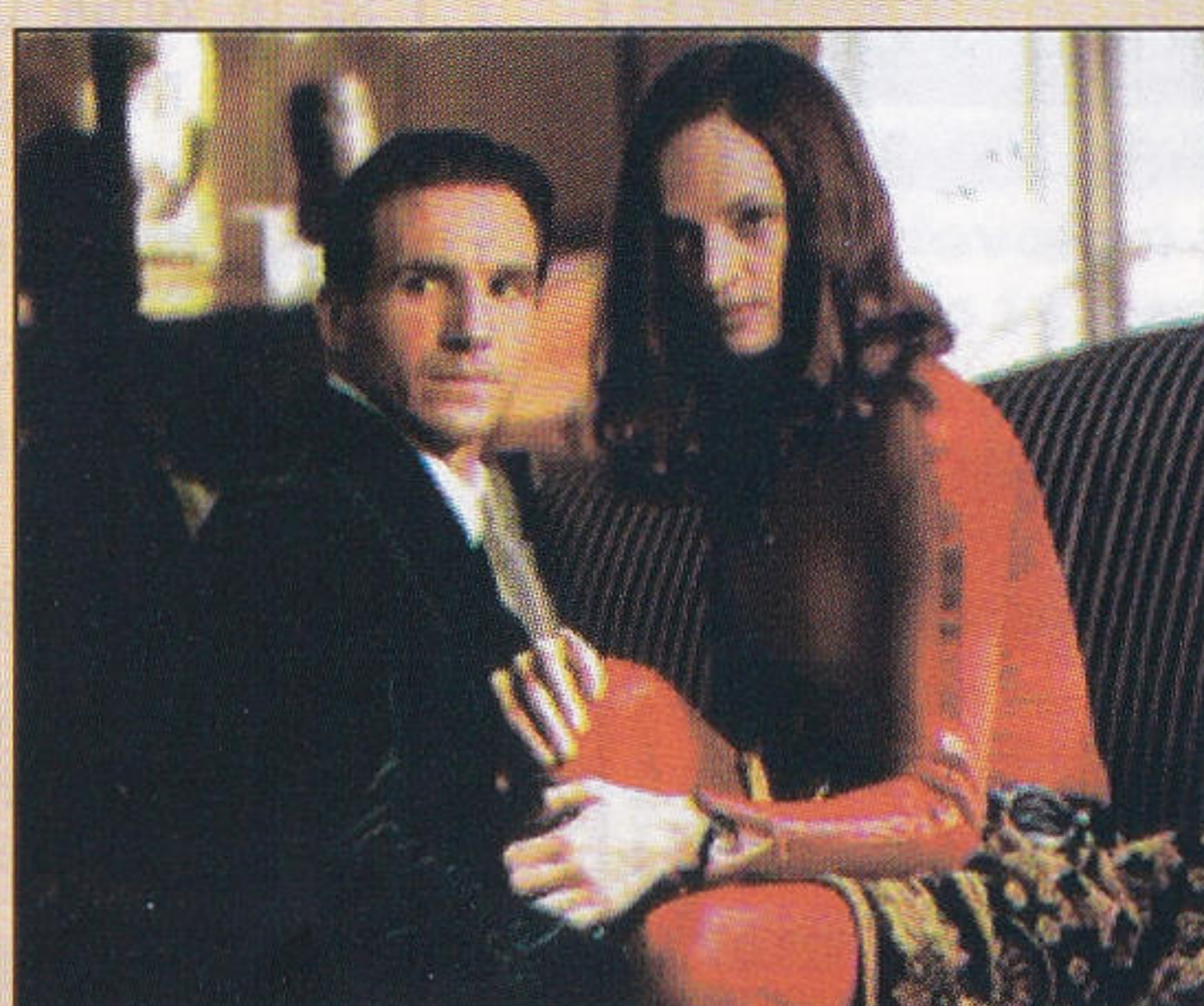


◀ **Oni spašavaju svijet...**

a on ga pokušava uništiti. ▶



crveno-zelenu "bršljanicu". Razvoj filma prati prilična sumnjičavost engleza koji drže da će se njihova kulturna serija amerikanizirati i upropastiti, kao što je to bio slučaj sa *Svecom*. Bilo kako bilo, trio Connery, Thurman, Fiennes je nepogrešiva kombinacija, a potpomognuti Stuartom Craigom (scenograf, oskarovac) i Anthonyem Powellom (trostruku oskarovac) možemo biti sigurni da će film biti u stilu... Sir August pokušat će uništiti svijet, u stilu, a Peel i Steed će ga pokušati spasiti. U stilu.



◀ **Hoće li u filmu konačno doživjeti roman-su ili će prevladati platonski odnos poznat iz serije?**

Orchid Righteous 3D II 12 MB

Pravedni Orchid u Voodoo 2 izdanju!

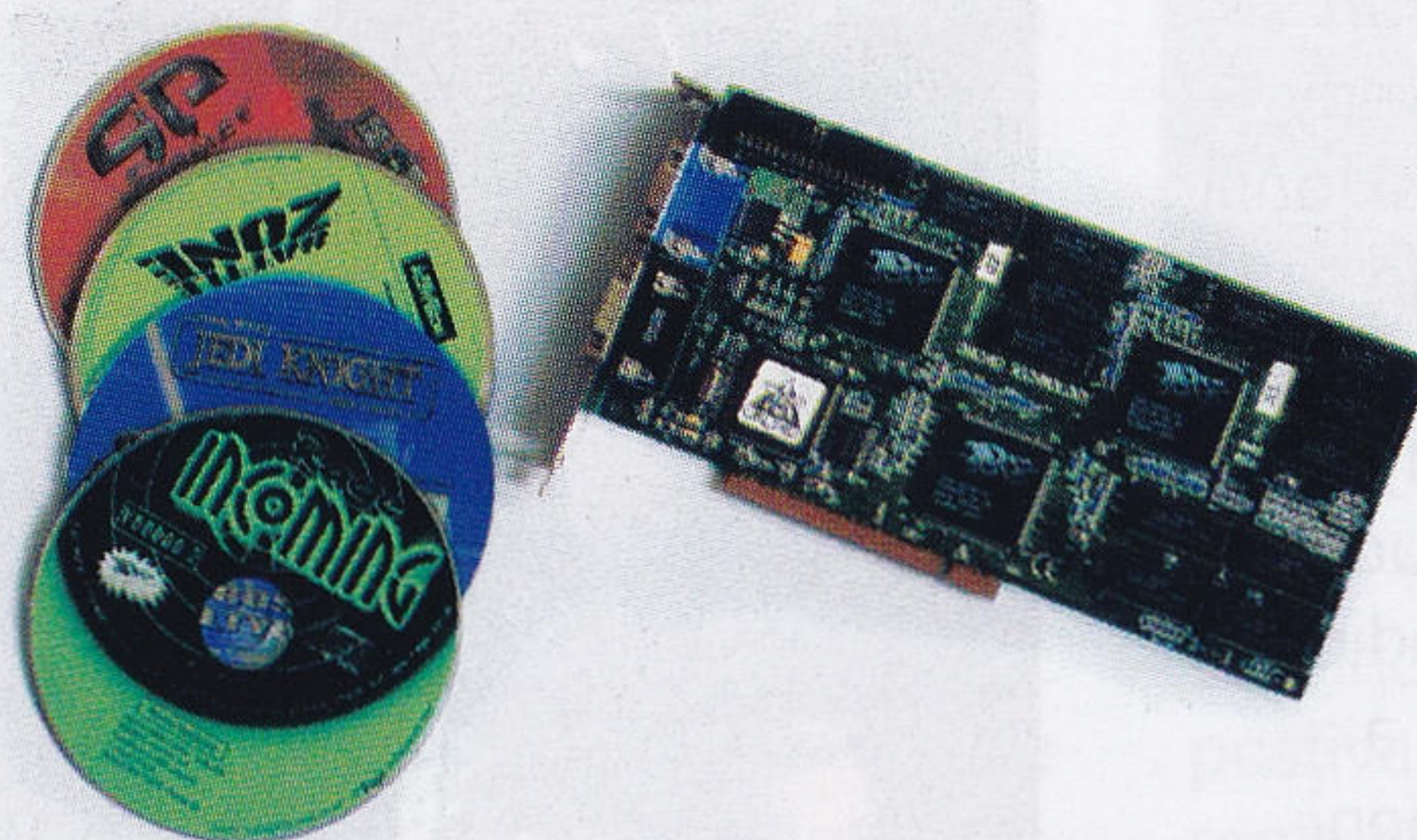
Eto, došlo je vrijeme da se i **Patrik Pencinger** pozabavi Orchidovom novom i, prema njegovom dosadašnjem iskustvu, najboljom 3Dfx Voodoo 2 karticom. Moram priznati da nas je ova kartica već nekoliko puta ugodno iznenadila. Orchid je jedan od pionira 3Dfx Voodoo kartica, zajedno s Diamondom (sada su svi jedna velika kompanija, no o tom nekom drugom prilikom). Na početku doba 3D ubrzivača među kompjutorskim igricama, ona i Diamond su imale apsolutnu dominaciju na tržištu. Kako se tehnologija popularizirala, tako je rastao i broj klonova na tržištu i Orchid je polako počeo gubiti u tržišnoj utakmici. No, ova kartica gotovo da im jamči comeback!

Orchid nije krenuo u distribuciju sa svojom Voodoo 2 karticom od samog početka kao Creative i Diamond, što zbog vlastitih problema, što zbog tržišne lukavosti. To im je omogućilo fino preispitivanje tržišta te stvaranje odličnog 3D ubrzivačkog paketa koji je konačno pred nama. Cijena se vjerojatno mnogi ma čini previsokom, što gledano globalno i je (40-ak % viša od preporučene cijene proizvođača), no uzmemo li u obzir situaciju na domaćem tržištu, Orchidov komplet nameće se kao odličan izbor. Sama Voodoo 2 kartica pokazala je odlične performanse, kako u Direct 3D-u, tako i u Glide igricama. Pass-Through koji je inače odgovoran za degradacije u kvaliteti slike (iako se ovo da primijetiti samo na 19" i većim monitorima) mnogo je deblji i kvalitetnije izrade od onih koje smo sretali, što rezultira boljom slikom! Još jedan detalj zapeo nam je za oko kod tog kabela, naime, na njemu piše *Space Shuttle*. Kvalitetan NASA-in kabel, ili samo mamac za naivce? Nešto veću cijenu paketa opravdavaju igrice dobivene zajedno s karticom. Riječ je o cjelovitim verzijama igara Battlezone i G-Police. Igru Incoming vidjet ćete u malo skraćenom OEM izdanju na 4 nivoa (Voodoo 2 optimizirana verzija), baš kao i Jedi Knight: Ambush At Altayr 5. Tu je također i Orchidov CD s driverima, zanimljivim i vizualno iznimno atraktivnim benchmark programom Final Reality 1.1 te demo verzijama nekih Psygnosisovih igara: Shadow Master, Formula 1, Shipwreckers, Wipeout XL. Mnogi od vas javljaju nam se sa pitanjima tipa: "imam susav s procesorom tim-i-tim, s toliko-i-toliko memorije. Hoće li meni raditi Voodoo 2?" Gledajte, iako je Voodoo 2 čudovište, ne znači i da jede kompjutore; Voodoo 2 kartice čak manje opterećuju procesor s kojim rade od Voodoo 1 kartica (zahvaljujući hardverskom postavljanju trokuta) i možete ih tutnuti u bilo koji kompjutor koji ima koliko-toliko snage obaviti početnu obradu podataka koji 3D ubrzivaču opisuju scenu koju mora iscrutati. Kao apsolutnu donju granicu preporučili bismo vam Pentium 90 sa 32 Mb memorije. Izbjegavajte AMD K5 i Cyrixova rješenja. AMD K6, 3D Now! potpuno su druga priča. No, imajte na umu da tada ne iskoristavate potencijale kartice koji su u slučaju Voodoo 2 ubrzivača, konkretno Orchid Righteousa 2, iznimno veliki. Minimalni sustav koji vam preporučujemo za obuzdati Voodoo 2 karticu je Pentium 2 (možer i Celeron, a ni protiv Xeona se neće nitko buniti, dapače) sa 64 Mb memorije i velikim hard diskom na koji ćete staviti gomilu igrica u kojima ćete poslije uživati. Instalacija ove kartice ne bi trebala predstavljati problem ni najvećim kompjutorskim nezalicama. Jednostavno otvorite kućište, uzemljite se i utaknete karticu u prvi prazan PCI utor (PCI utori mjere se po udaljenosti od memorije, gornji je prvi, ispod njega je drugi, pa...). Najbolji izbor je prvi PCI utor jer u njemu sve kartice postižu najbolje rezultate. Ako planirate proširivati sustav dodatnom Orchidicom (pripazite, to može biti samo Orchidica, i obje kartice moraju imati istu količinu memorije), pametno je odmah ostaviti praznim i sljedeći PCI slot (dvije Voodoo 2 kartice da bi radile u SLI modu moraju biti u susjednim PCI utorima) da biste si, kada dođe

trenutak, uštedjeli muke raseljavanja kartica po kompjutoru samo zato jer prije niste mislili na to. Sve što još trebate učiniti je zatvoriti kućište, spojiti grafičke kartice pass-through kabelom i podići sustav (u našem slučaju Windows 98). Kartica je instalirana začas i spremni ste na razaračinu! Party on!



Ipak, da bismo zadovoljili vašu morbidnu želju za sirovim brojka- ma koje u 3D svijetu život znače, napravismo usporedni testić u nekoliko kategorija Orchid Righteousa 2 i Diamond Monstera 2. Vsync je bio isključen, a kartice overclockane koliko su to driveri dopuštali. Test smo izvršili na Pentiumu 2 266 sa 64 MB memorije.



Info

Proizvod: Righteous 3D II 12 MB

Proizvođač: ORCHID

Ustupio: FORMEL

Cijena: 2594 kn (uračunat PDV)

Za brzina, bundle

Protiv cijena

Dojam najbrža i najbolja Voodoo 2 kartica s najjačim bundleom koju smo imali prilike testirati. Doduše, malo je skupa...

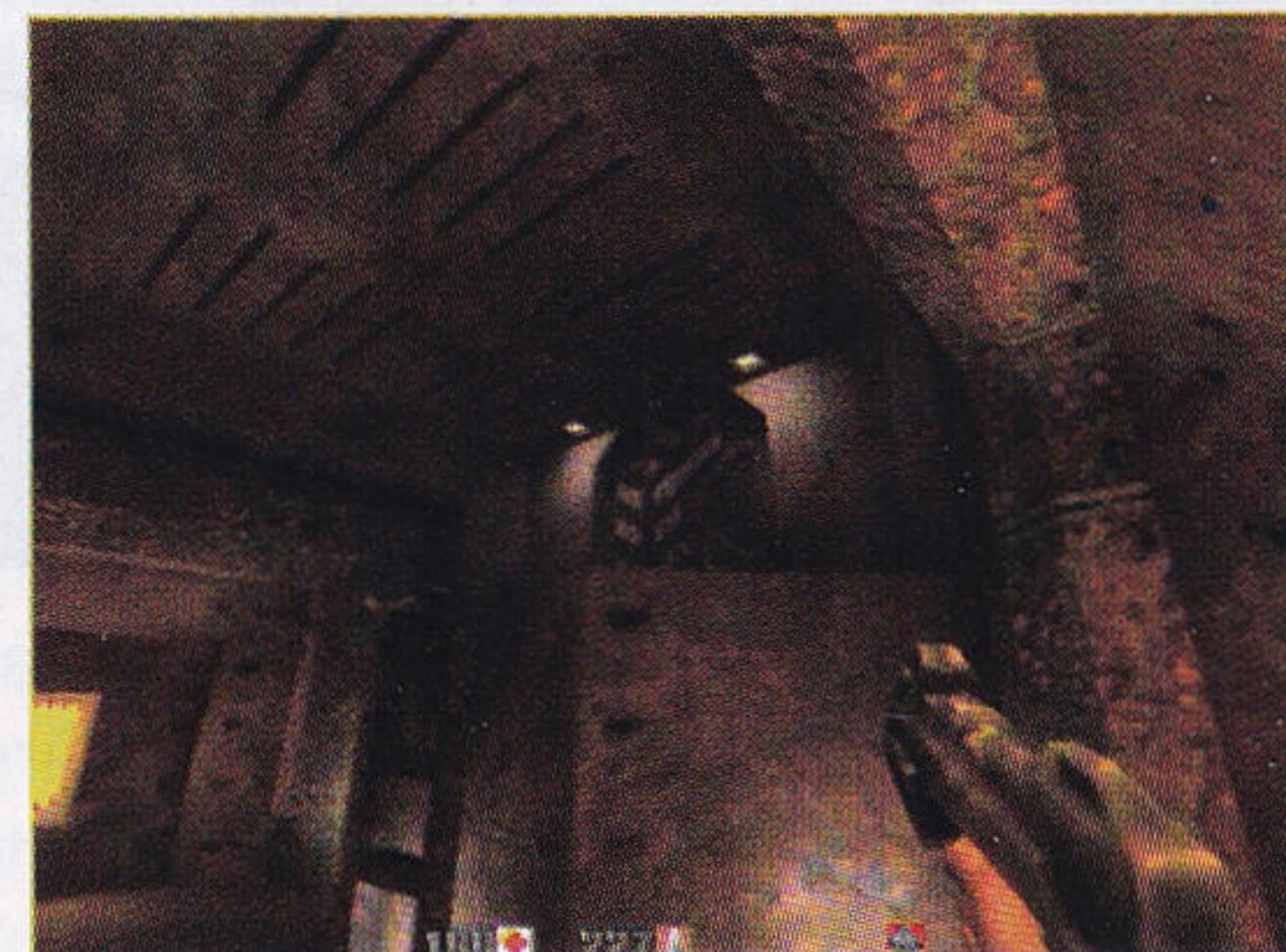
http://www.slip.net/~tooryani/righteous_3d_ii_page.htm

Ako nabavite ovu karticu, često posjećujte ove stranice. Opskrbit će vas sa svježim informacijama o poboljšanju performansi, najnovijim driverima i utilisima za vašu novu omiljenu karticu.

Quake 2 još nije mrtav!

U uređivaču teksta napravite datoteku imena autoexec.cfg koju potom snimite u poddirektorij baseq2 Quake 2 direktorija sa sljedećim sadržajem. Ovaj autpexec.cfg optimiziran je samo za Voodoo 2 kartice, ali uljepšava Q2 dodatnih 50%!

```
set s_mixahead "14"
set cl_predict "1"
set cl_maxfps "90"
// smanjite vijednost gornjeg cl_maxfps za igranje u mreži ako imate problema
set cl_particles "1"
set gl_dynamic "1"
set gl_polyblend "0"
set gl_playermip "0"
set gl_flashblend "0"
set gl_ext_swapinterval "1"
set gl_swapinterval "1"
set gl_ztrick "0"
set cd_nocd "1"
set in_mouse "1"
set m_filter "1"
set in_joystick "0"
set gl_ext_palettetexture "0"
set gl_picmip "0"
set gl_bitdepth "1"
set gl_round_down "0"
set gl_modulate "3.5"
set intensity "2.7"
set gl_triplebuffer "1"
set gl_texturemode GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR
```



Quake 2

Quake smo igrali prethodno se malo poigrao s njegovim grafičkim postavkama (vidi okvir)

Orchid 2 12 MB	800x600	36.7 fps
Monster 8 MB	800x600	35.7 fps

PC Player Direct 3D Benchmark

Z-buffer uključen, bez zvuka.

Orchid 2 12 MB	800x600	49.1 fps
Monster 8 MB	800x600	47.8 fps

Final Reality

Sa zvukom CD kvalitete.

Orchid 2 12 MB	3.63 Realitymarks
Monster 8 MB	3.45 Realitymarks

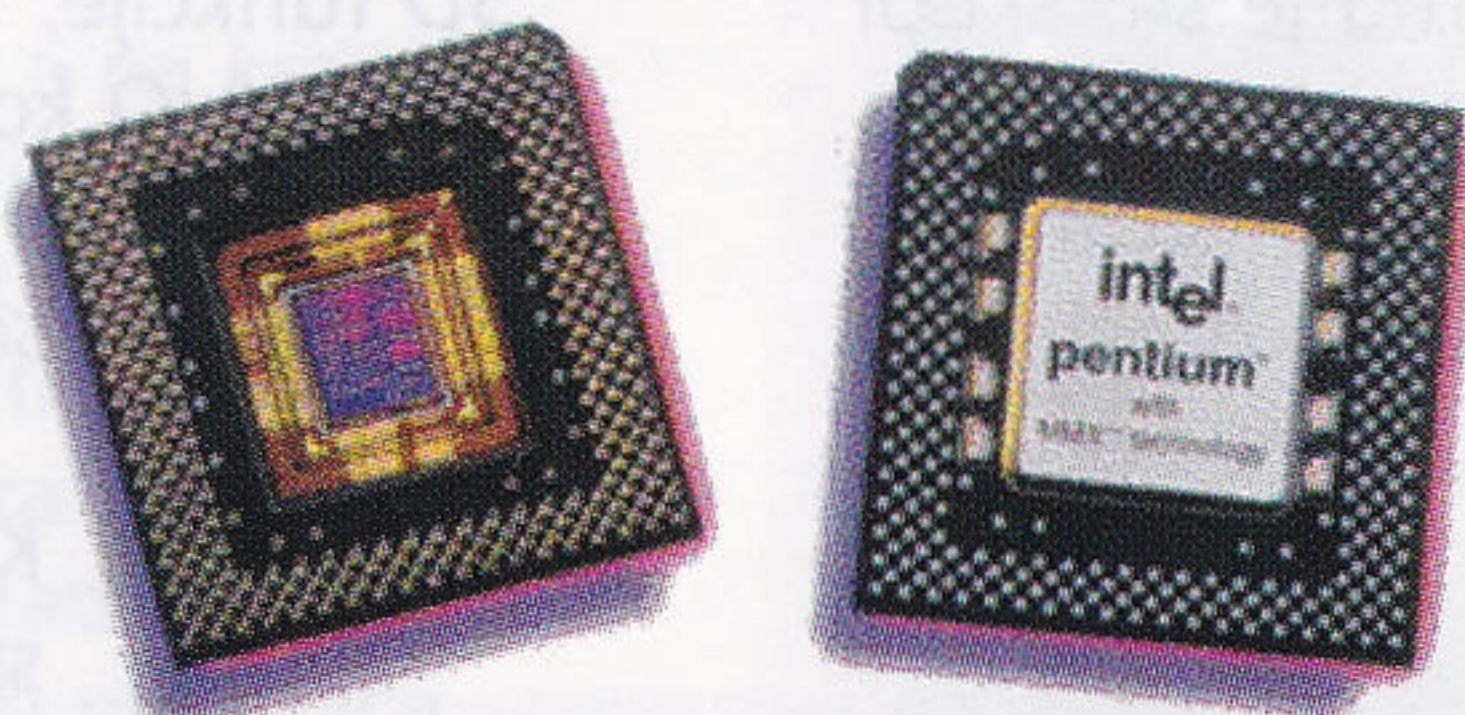
Celeron

Idealan čip za vegetarijance

Pentium tehnologija polako odlazi u vječna lovišta. Novi programi i igrice sve su zahtjevniji i zahtjevniji. Kad tad odlučit ćete se na promjenu procesora, a logičan korak je kupnja Pentiuma 2. No, problem je u njegovoj, usprkos mnogim sniženjima, prilično visokoj cijeni. Zato Intel pokušava nametnuti oklaštrenu i jeftiniju verziju svog Pentiuma 2 nazvanog Celeron kao cijenom dostupnije rješenje. Odlučili ste se za Celeron, no još uvijek vas muče neke dvojbe: hoće li ubrzanje nakon Pentiuma 233 MMX uistinu biti tako veliko, hoće li se Celerko snaći u brdu operacija s pomičnim zarezom kojim će ga obasipati igre, posebice one 3D? Mnogo je pitanja, no Patrik Pencinger nudi pregršt odgovora.

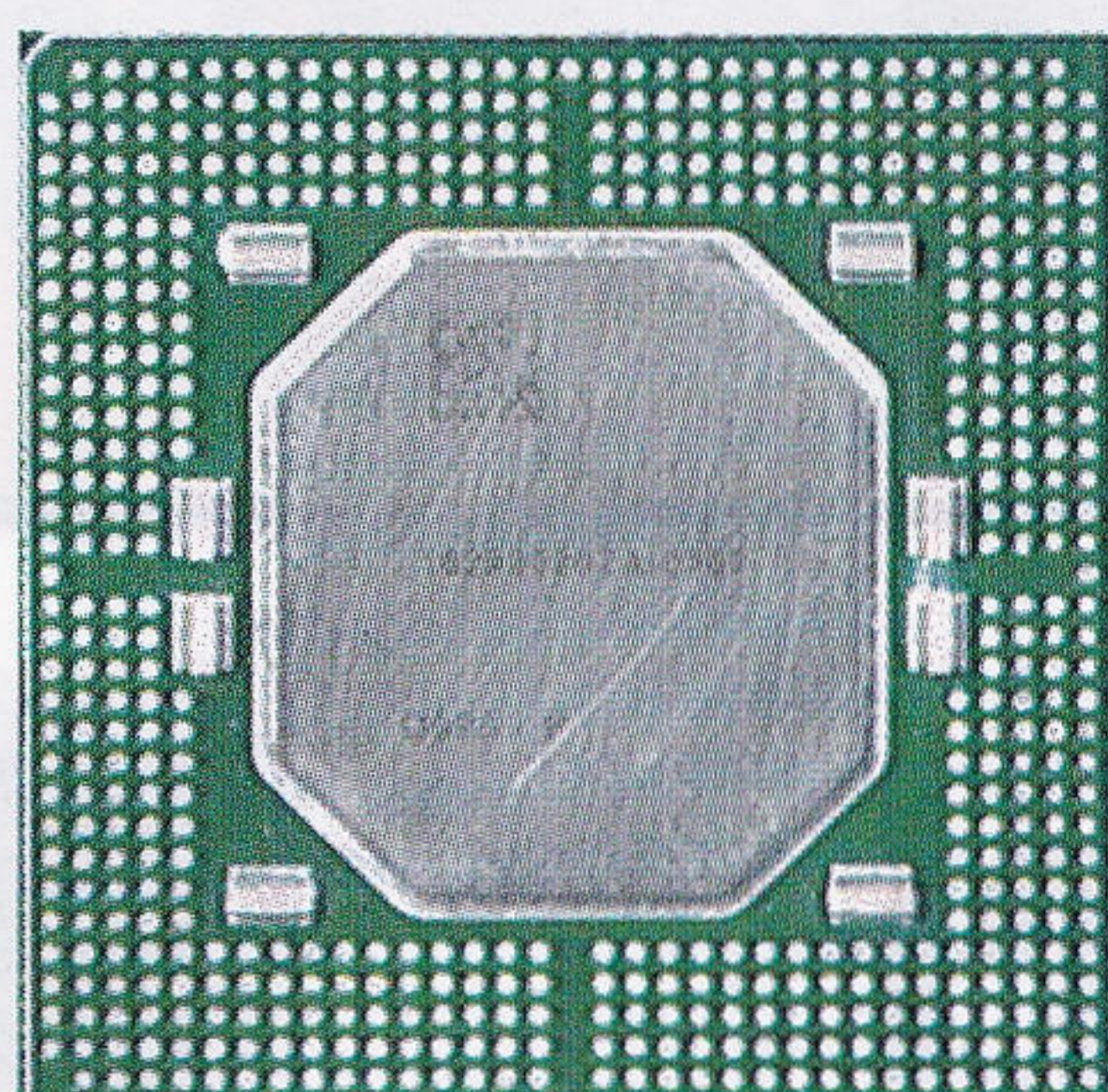


Pri dizajniranju Celerona glavni je imperativ bila cijena. Trenutačno su dostupne verzije na 266 MHz i 300 MHz. Intel je ovim novim čipom ciljao dio kupaca koji kupuje kompjutor prvi put. Je li Celeron pravi izbor i za mene? Nakon predstavljanja Pentiuma 2, kružile su glasine da Intel radi na novom Pentium MMX procesoru za Socket 7 na 266 MHz radnog imena Tillamook. No, kako su Pentiumi prilično pouzdano išli na frekvencijama prilično većim od predviđenih, Intelovci su se zamislili te dokučili da bi jedan Pentium 300 MMX (overclockan, sa 266) predstavljao svojim omjerom cijene i performansi priličnu prijetnju Pentium 2 sustavima, pogotovo onima koji se još nisu kanili prebaciti na Slot-1 sučelje za procesor (kod Socketa 7 utisnete procesor kao najobičniji čip u matičnu ploču, dok kod Slot-1 ugradnja novog procesora sliči umetanju obične kartice). Intelu je trebalo rješenje za novonastalu situaciju. Ostali su proizvođači čipova, predvođeni AMD-om, svojim rješenjima opasno zaprijetili Intelovoj dominaciji u Socket 7 svijetu. Kako bi ubrzao prijelaz masa na Slot-1, Intel izbacuje svoj jeftini Slot-1 čip! Zamislite snagu Pentiuma 2, no na čipu veličine Pentiuma MMX - to je uglavnom bila Intelova vizija. Do rješenja su jednostavno došli: uzeli su običan Pentium 2 i skinuli mu misteriozno crno kućište i L2 cache memoriju. Ovi dijelovi imaju prilično velik udio u cijeni, a njihovo skidanje ne rezultira takvim padom performansi kao padom cijene! Micanje L2 cachea rezultiralo je i mnogo manjim zagrijavanjem procesora, što



znači da Celeronu neće trebati ni skupi ventilator - pasivni "jež" bit će dostatan.

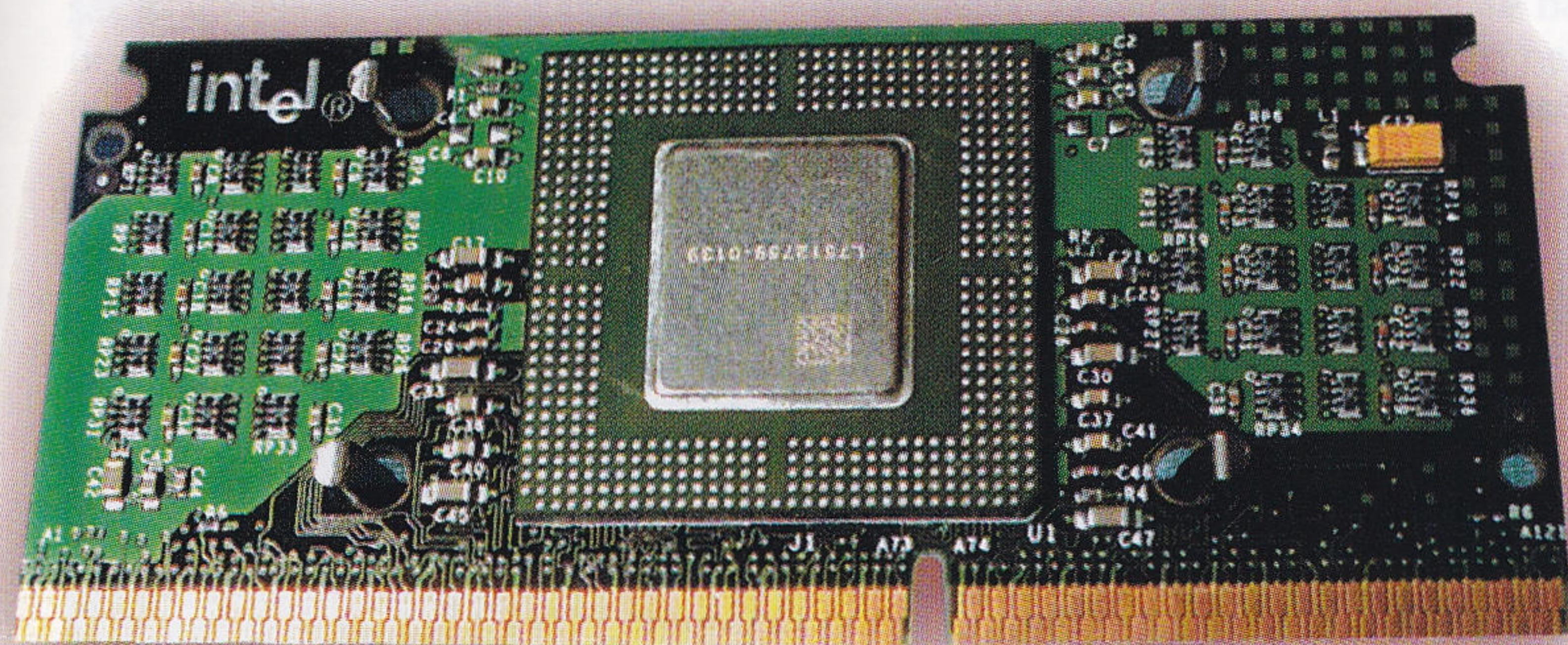
Kada prvi put usporedite Celeron i Pentium 2 (vizualno, ne po performansama), vaš će jedini zaključak biti: ljepotica i zvijer! I ovo ružno zeleno pokraj Pentiuma 2 što se naziva Celeron ekvivalentno je zeleno?! Velike zelene praznine s obje strane CPU-a mjesta su gdje su nekad ležali Level 2 cache spremnici. Sam CPU je kakvih 10-ak % manji površinom od Pentiuma 233 MMX. Celeron je tako napravljen da ćete ga moći ugurati u svaku P2 ploču, drugo je pitanje hoće li ondje proraditi. Za nj je posebno osmišljen 440EX čipset (oklaštrena verzija LX AGPSet-a), no u cijelosti je uporabljiv i na LX i BX pločama novijeg datuma, tj. s novijom verzijom BIOS-a koja će ga prepoznati, što znači da je dobro rješenje za početak kupiti snažnu BX ploču i neki Celeron, a kasnije ga zamijeniti nekim brzim Pentiumom 2 na, recimo, 400, 450 ili 500 MHz (najavljeno do kraja godine). Što možete očekivati od prelaska s Pentiuma 233 MMX na P2 333 MHz?



Sigurno ne veliko ubrzanje pri učitavanju Worda ili Excela, nemojte se nadati ni nekom velikom ubrzanju što se tiče poslovnih aplikacija, poput onih iz MS officea, jer ovakve aplikacije često rabe L2 cache kao brzi međuspremnik za najbitnije podatke. No, kad malo bolje promislite, koliko ste se puta žalili na brzinu kojom vam kompjutor obrađuje tekst u Wordu? Vjerojatno nikada! Pa dobro, što onda čini Celeron toliko boljim od Pentiuma 233? Pa, kada Celeronu zadate operacije koje ne rabe L2 cache, on jednostavno briljira i u cijelosti je po performansama usporediv s Pentiumom 2 na istoj frekvenciji. Prilično očigledan primjer su igre!

Primjerice, Unreal je poznat kao jako fpu zahtjevna igra, no na običnim Pentiumima njene prednosti jednostavno ne dolaze do izražaja! Da biste igrali Unreal glatko, ne treba vam neki prenapuhani P2 400 nego će zadovoljiti i Celerko, pogotovo ako je uparen s Voodoo 2 ubrzivačem s kojim čini opaku kombinaciju glede omjera cijene i performansi. Ovo otprilike znači: Gamers go for it!

Ipak, nekoliko riječi upozorenja! NT će se vući kao crknuta mačka jer uvelike ovisi o L2 cacheu! Nitko vam ne jamči da igre koje dolaze neće početi intenzivno rabiti L2 cache, a performanse koje bi pokazale na Celeronu bile bi ekvivalentne onima na 233 MMX. Ako proizvođači EX ploča počnu na njih stavljati L2 cache, bit će to smrt svih Pentiuma 2 i preporod Celerona overclockanih na 400 (i više)...



TANDEM RAČUNALA d.d.



ZAGREB, Argentinska 4

Tel.: 01/166-252,166-253

Tel./fax: 01/166-251

E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

Maloprodaja, veleprodaja i servis
informatičke opreme

Igraonica

Učionica

XEON

Wow! Intel je proizveo novu procesorčinu! Zasad je dotični namijenjen samo brzim i skupim serverima kojima nikad dovoljno mipsa. Uostalom, nije li tako bilo i s Pentiumom Pro i Pentiumom 2? Pogledate li sliku, uvidate da je procesor gotovo dvostruko veći od običnog Pentiuma 2. Projicirana gornja frekvencija je 750 MHz, a prvi dostupni modeli vrte se na 400 i 450 MHz. Posebna mogućnost novog cpu-a je raspodjela posla između više procesora (čak 4)! Bit će sa jako veselo igrati s Xeonom!!!

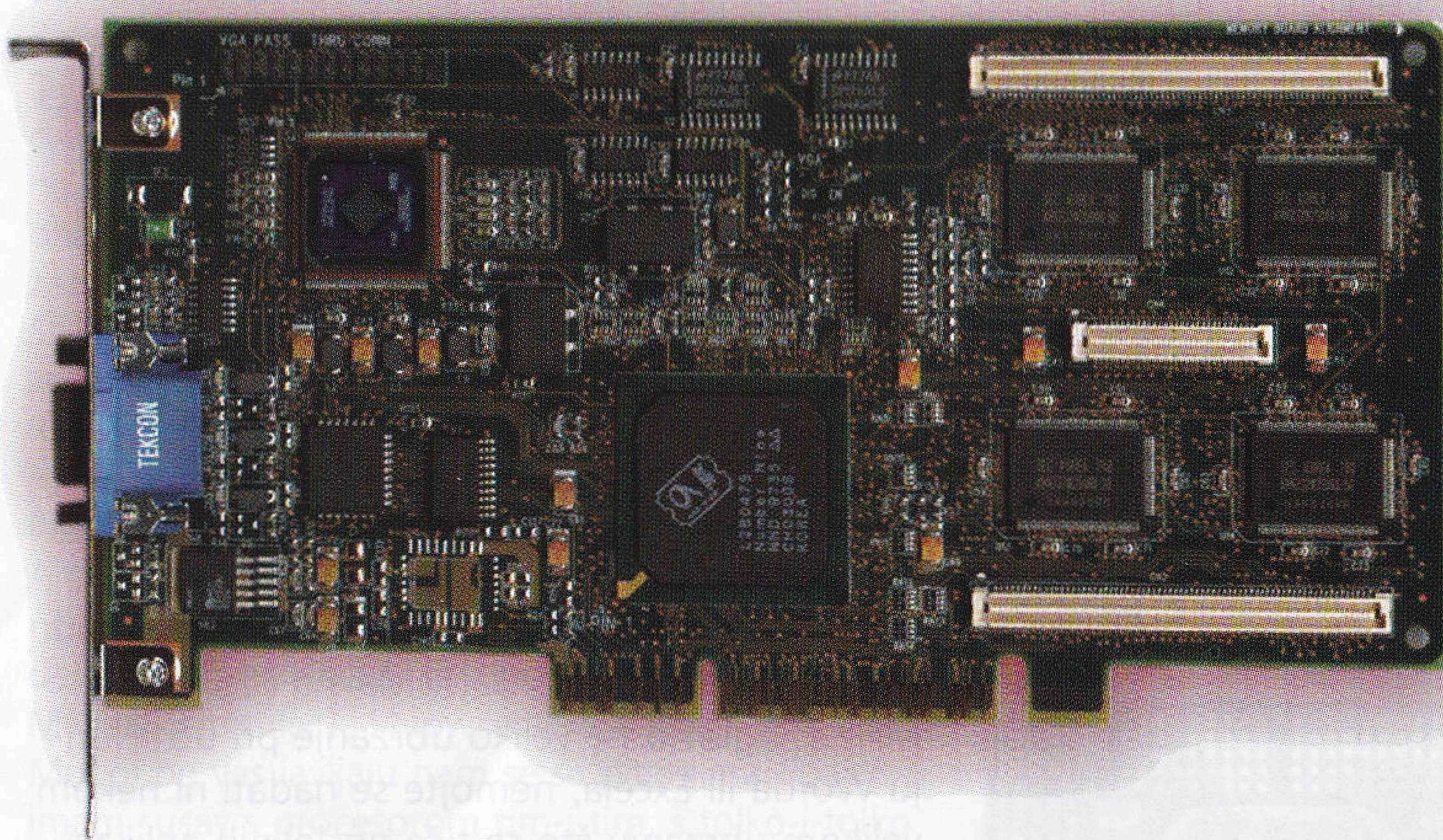


Number Nine Revolution 3D

Okno sokolovo

Vjerujem da ste u prošlom Tech Reportu pročitali najavu o novoj megakartici koju nam sprema Number Nine, pionir u svijetu 128-bitnih grafičkih kartica, #9 Ticket to Ride IV kartici. Na testiranje smo dobili njenog prethodnika, Revolution 3D karticu temeljenu na prethodnom čipu ove američke tvrtke. Kartica predstavlja iznimnu kombinaciju 2D, 3D i Mpeg video ubrzanja pri čemu valja posebno istaknuti brzinu u 2D i nevjerovatnu kvalitetu slike a glavni razlog tomu je što skupi Ticket 2 Ride (dalje: T2R) čip, koji je srce kartice, nema na sebi RAMDAC, tako da na kartici postoji eksterni, što poboljšava prikaz na monitoru. Nažalost, mogućnosti ove kartice moći će

iskoristiti malo tko. Naime, još ne postoji monitor koji bi mogao završiti sliku pri razlučivosti i frekvenciji osvježavanja ekrana koju ova kartica ostvaruje! Na testiranje smo dobili AGP verziju kartice sa 4 MB memorije (postoji i PCI varijanta, a obje se mogu kupiti i u inačici sa 8 MB memorije. Memorija je proširiva do 16 MB.) Pomalo razočarava 3D ubrzanje. Podržani su OpenGL i Microsoftov Direct3D API-ji. Podržane su sve glavne 3D funkcije, tako da nećete biti zaknuti za kvalitetu 3D prikaza. O konfiguriranju kartice i eventualnom softverskom "tweakanju" slike brine provjereni Number Nineov Hawkeye Utility (oko sokolovo).



Kartica ne predstavlja baš najsretniji izbor strastvenim igračima, jer za ove novce mogu dobiti mnogo bolji D3D ubrivač. No, ova kartica i ne cilja na ljubitelje igara nego na profesionalce, koji traže beskompromisne 2D performanse i kvalitetu prikaza na velikim rezolucijama i pri velikim razlučivostima.

Igračima bi mnogo zanimljivija trebala biti sljedeća kartica Number Ninea, Ticket 2 Ride IV...

Info

Proizvod: REVOLUTION 3D

Proizvođač: #9 NUMBER NINE

Ustupio: PENTAGRAM

Cijena: 1723 kn

Za

Odlična kvaliteta slike, 2D

Protiv

Slabije Direct3D performanse i velika cijena čine je lošim izborom za igrače

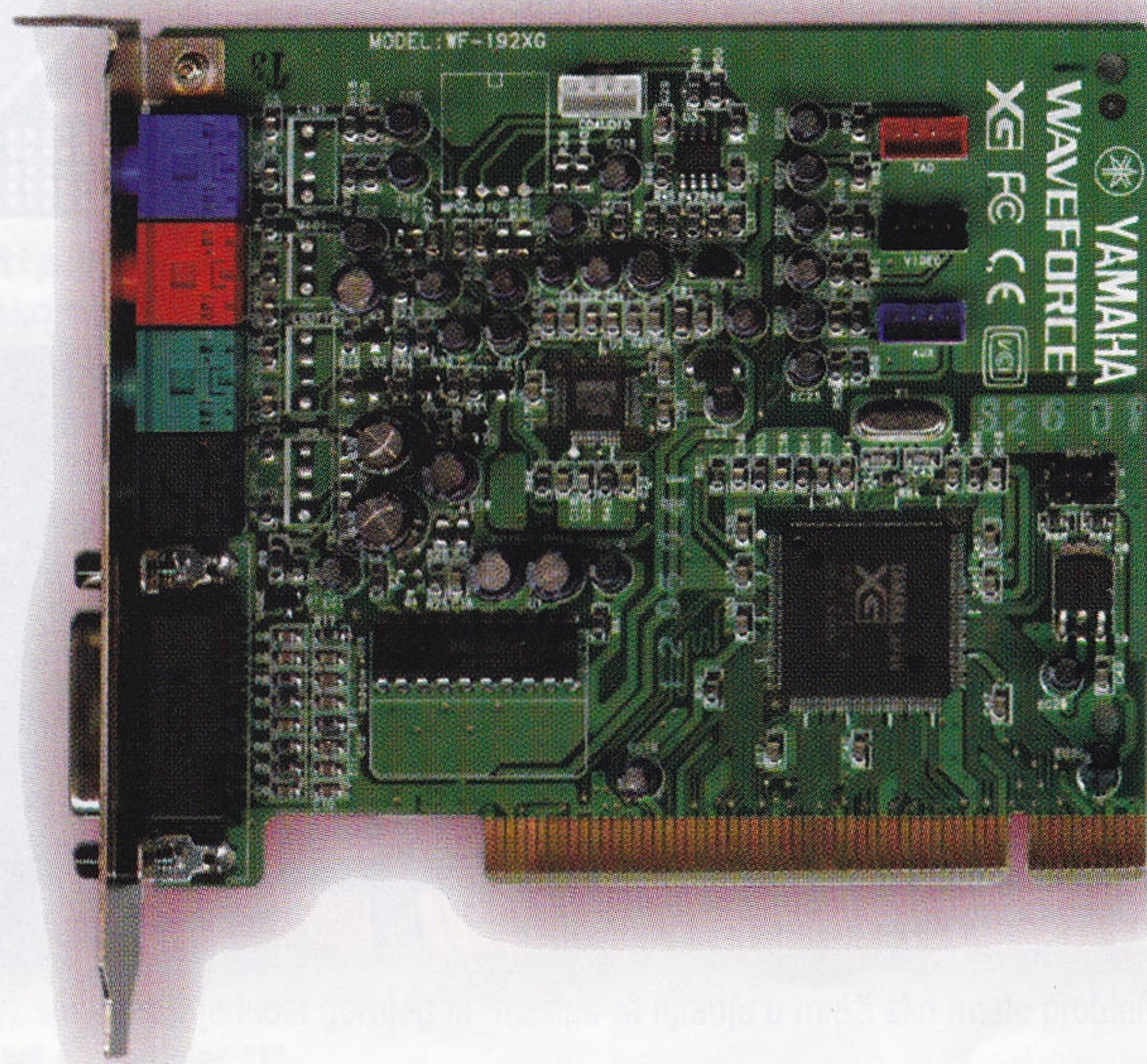
Dojam

Samo za profesionalce. Ostalima je a bit pricey

YAMAHA WAVEFORCE

WF-192 XG PCI

Ekskluzivno smo dobili na testiranje novu Yamahinu zvučnu karticu. No, krenimo od početka. Riječ je o PCI zvučnoj kartici namijenjenoj prije svega stvaranju kvalitetnog zvuka u igrama i možda za malo poluprofesionalnog MIDI muziciranja. Dio razloga za PCI sučelje je u potrebi za povećanom prohodnošću memorija - zvučna kartica stvara 3D ubrzanje zvuka, a drugi dio je u tome što mnoge novije Pentium 2 ploče imaju samo po 2 ISA utora (u koje stavite, primjerice, modem i mrežnu karticu) te je veća vjerojatnost da će korisniku biti slobodan PCI slot. Kartica je kompatibilna sa Soundblasterom Pro te ćete na njoj moći igrati sve omiljene DOS igrice (ako takve još postoje). Na kartici se nalazi snažan XG Wavetable sintetizator s maksimalnom mogućnošću 64-notne polifonije. Mnogi zvučni uzorci instrumenata i bubnjeva jamče iznimno vjernu reprodukciju glazbe, bilo da je riječ o orkestralnoj klasičnoj skladbi ili modernoj dance glazbi. Uz karticu dolazi i SVA (Software Virtual Acoustic) sintetizator temeljen na Sondius-XG tehnologiji. Pojednostavljeno, riječ je o dodatku koji nevjerovatno poboljšava reprodukciju nekih, pogotovo pučkih instrumenata (truba, saksofon...). Posebno su zanimljivi ugrađeni hardverski efekti koji se na zvuk primjenjuju u stvarnom vremenu - pedesetak efekata uključuju različita kašnjenja, distorzije, jeke i slične efekte. Tko zna, možda će u budućnosti sva glazba u igricama biti MIDI? Posebna pogodnost kartice su unutrašnji audio ulazi. Tako, osim CD-a, možete spojiti AUX uređaj (vanjski uređaj, može biti bilo što), video izvor zvuka (npr. DVD player), a tu je i TAD, univerzalni I/O (input/output) port. Kvaliteta zvuka je odlična, čak i bolja od moje drage AWE šezdesetčetvorke. Što reći? Čeka nas revolu-



cija zvučnih kartica, Yamahina je jedna od pionira i odličan izbor velikom krugu potrošača, od igrača do normalnih korisnika (što igrači nikako nisu, hehe) no neće na odmet biti ni nekom glazbenom (polu)profesionalcu. Njezina cijena joj to dopušta, a napravi li pravi marketinški proboj, Yamaha bi mogla skinuti s trona PC zvuka Creativeovu karticu. No, ni u Creativeu ne spavaju...

Info

Proizvod: WAVEFORCE WF-192 XG PCI

Proizvođač: YAMAHA

Ustupio: ZOLA

Cijena: nazvati

Za

Odlična MIDI sinteza, vrhunska kvaliteta zvuka, Direct Sound 3D podržan

Protiv

"Plug 'n Play"

Dojam

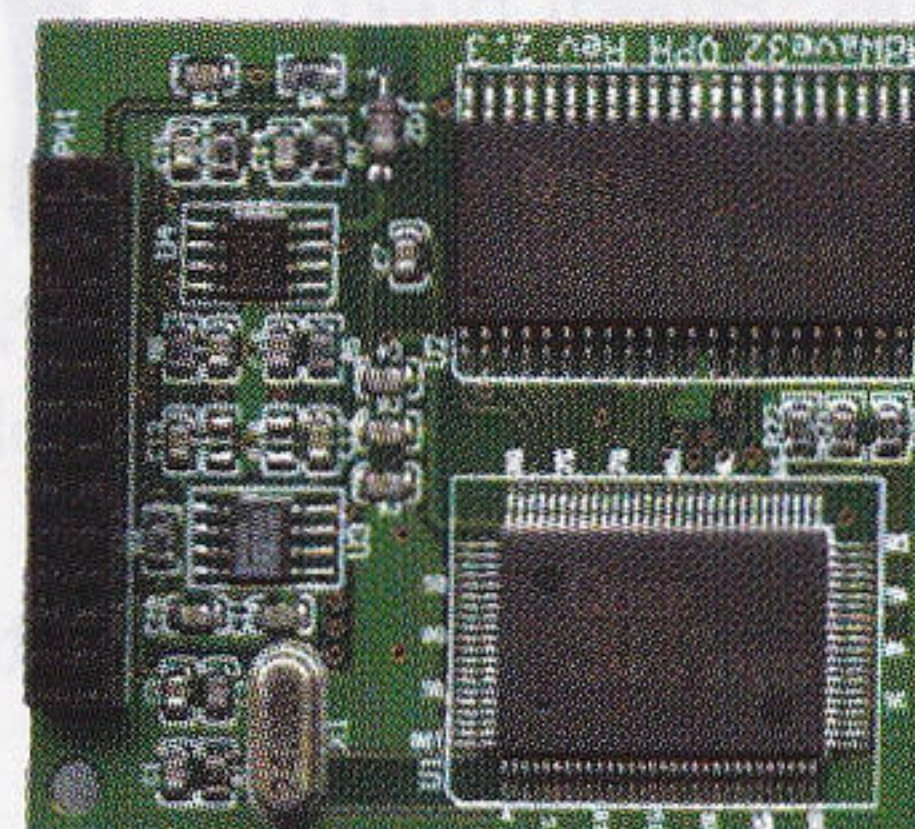
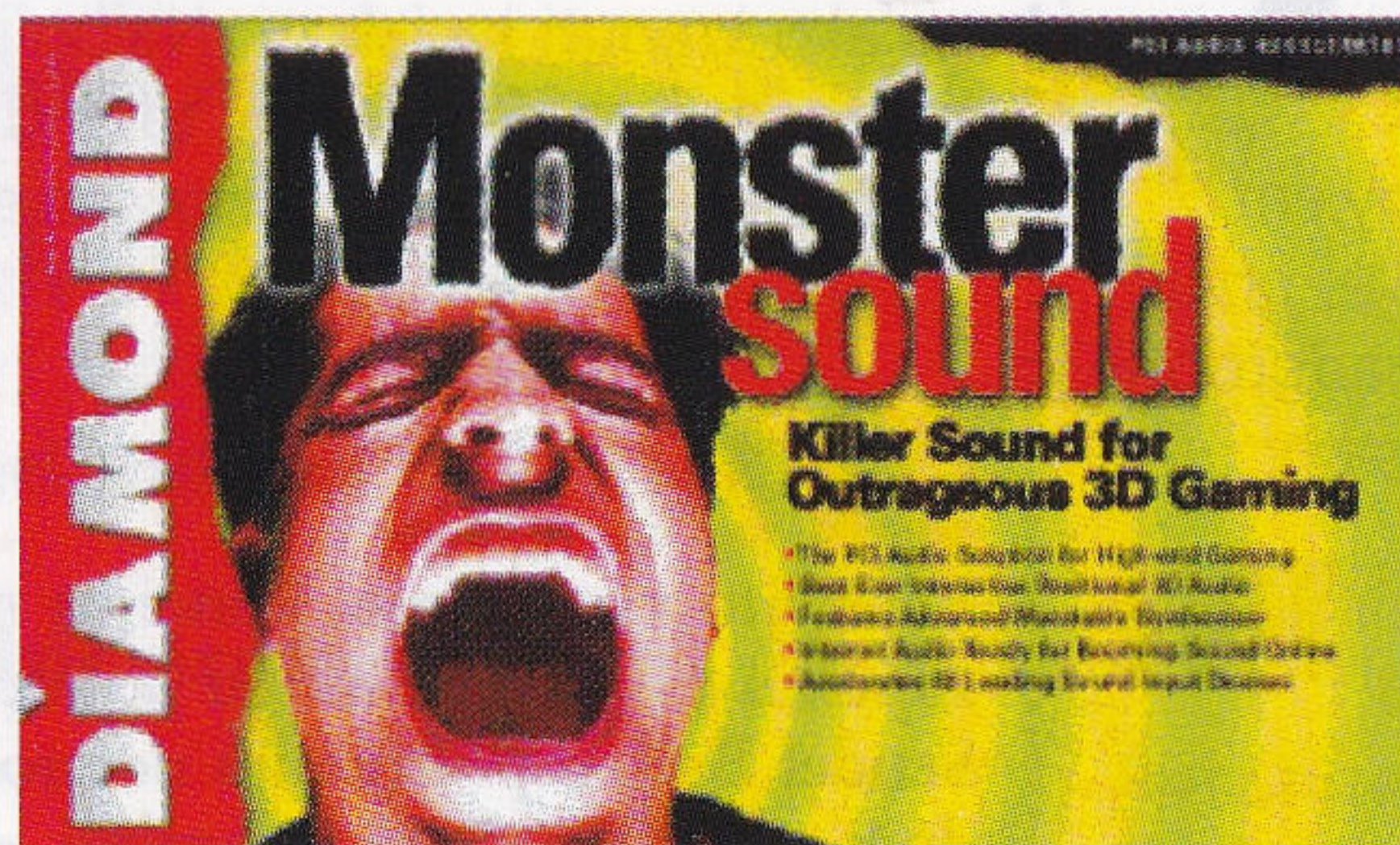
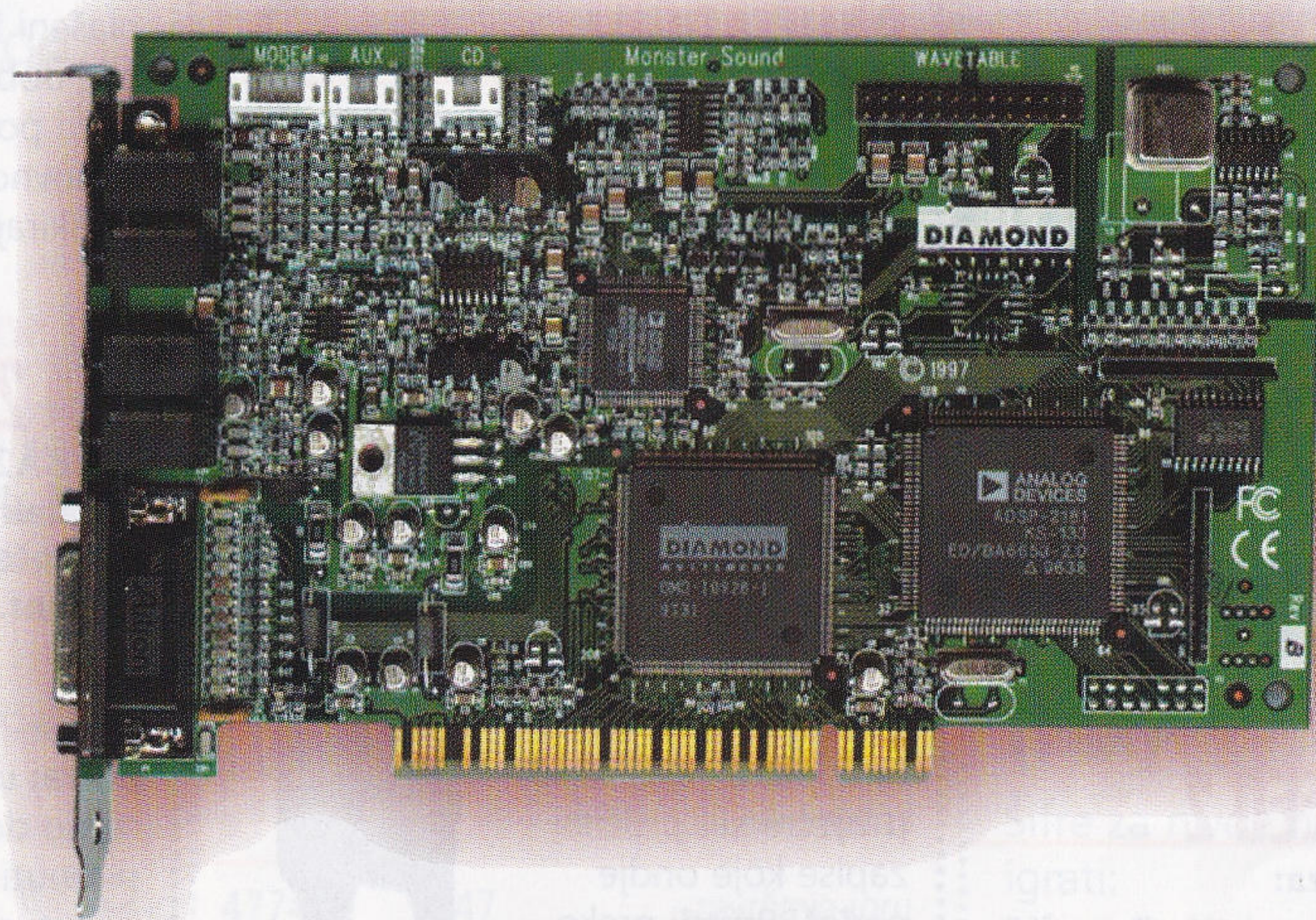
Ako za vaš PC želite odličan zvuk i podršku za moderne zvučne standarde, ovo je kartica za vas!

Diamond Monster Sound

Treća monsterica koja zaslužuje to ime!

U prijašnjim ste brojevima u Tech Reportu mogli pročitati ponešto o 3D zvučnim karticama, kao i o njihovoj tehnologiji koja se razbuktava iz dana u dan. Odlučili smo istestirati jednu od takvih kartica i potvrditi ono čega se držimo! Izbor je pao na Diamondov Monster Sound iz banalnog razloga - jedina je na našem tržištu... Mi ipak ostajemo pri svom: iz 2 zvučnika ne možeš dobiti 3D zvuk i gotovo! Što vi mislite? Hajdemo proučiti stvar...

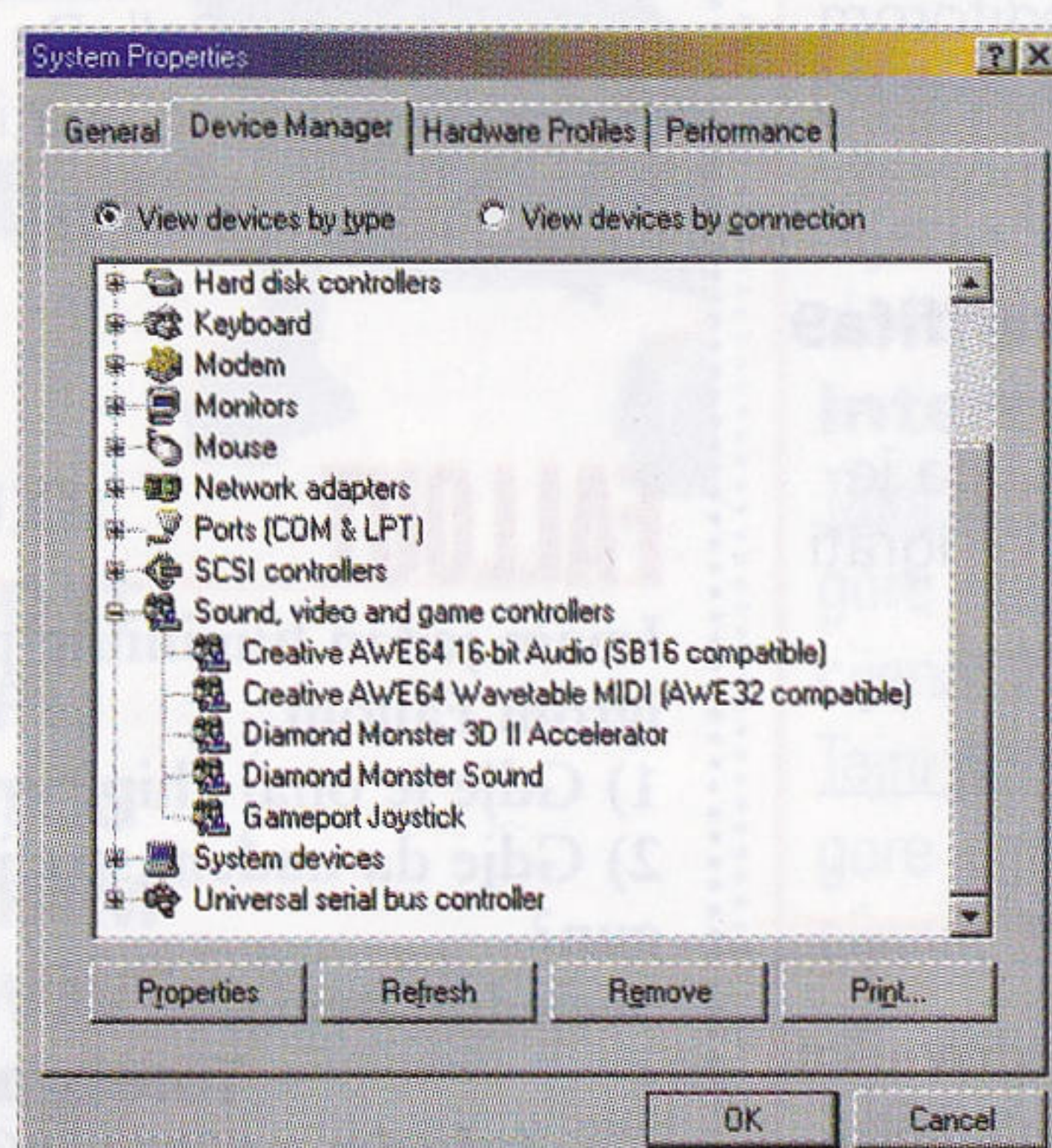
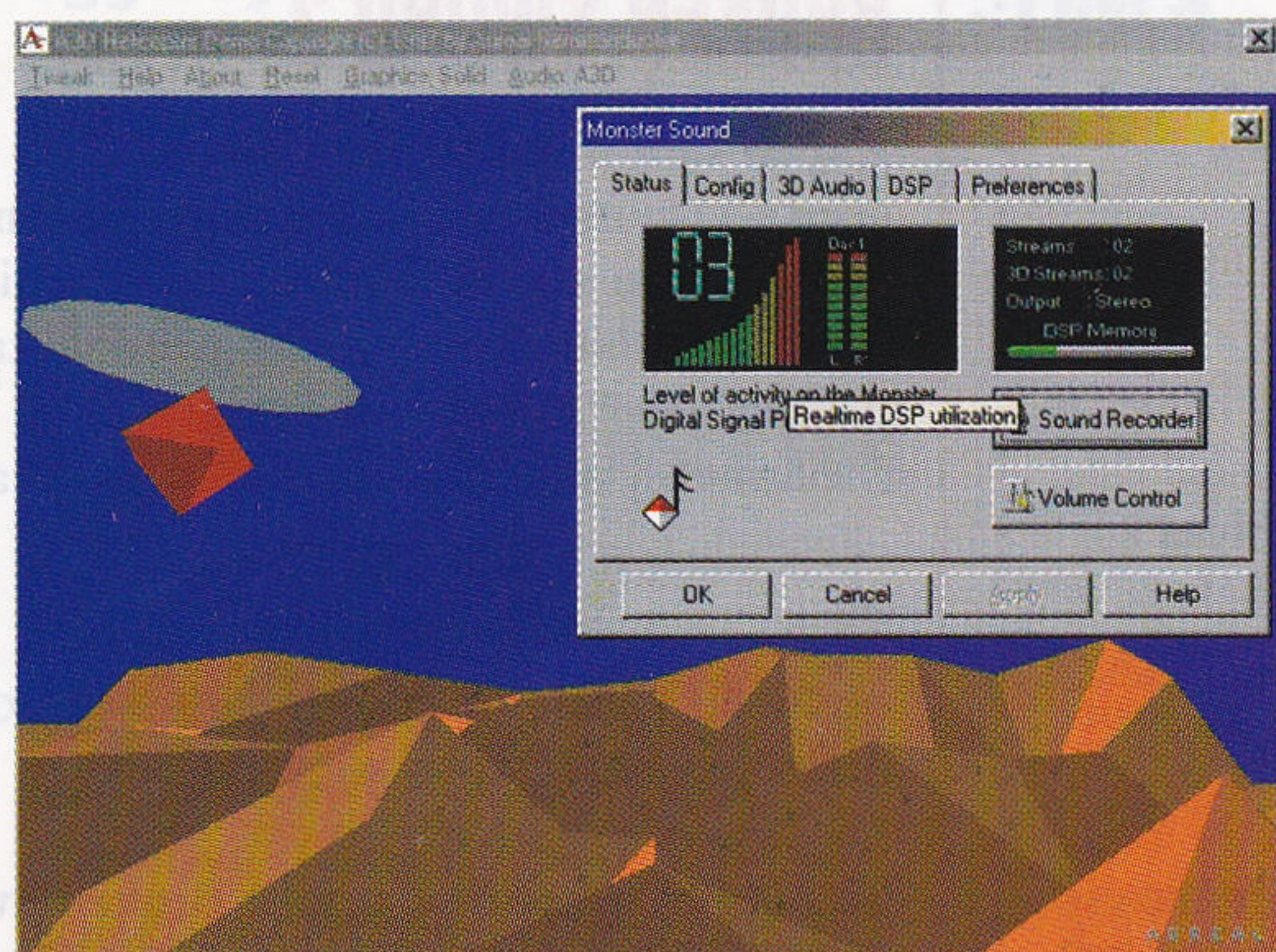
Raspakiravamo kutiju i kao svi samouvjereni (i previše) kompjutorski magovi krećemo u instalaciju proizvoda bez čitanja priručnika. To nama ne treba, mi sve znamo... a na kraju obično utrošimo tri puta više vremena. Nestrpljivi smo i odmah ubadamo Monstericu u prazan PCI slot (opa, bit će nešto...). Imajte na umu, Monster Sound može raditi i kao prva i kao druga zvučna kartica, tj. u mogućnosti je emulirati SB funkcije, i stvar šljaka, no ponajprije je zamišljena kao nadogradnja na postojeću zvučnu karticu. U stilu Voodoo i Voodoo 2 3D ubrzivača, dvije zvučne kartice spajaju se pass through kabelom a spajanje ide otprilike ovako: jedan dio pass through kabela spojite u *Line Out/Spk Out* izlaza vaše primarne zvučne kartice, a drugi dio u Monstericin *Input*. Svoje zvučnike ili pojačalo potom spajate na jedan od dvaju Monstericinih izlaza ili na oba. Napomena: Monsterica detektira kad je spojen jedan par zvučnika, a kad dva para, te nemojte misliti da je riječ o nekoj grešci kada skužite da ne možete namjestiti 4-kanalni zvuk u opcijama (iako nemate uključen drugi par zvučnika)! Potom instalirate softver i stvar je spremna za let. Kako bilo da bilo, mi još uvijek ne vjerujemo. Prvo što smo iskušali bili su demonstracijski programi dobiveni uz karticu - simulacije leta helikoptera, pčelinjeg leta, utrka automobila, te programčić kojim možete pozicionirati zvuk svugdje oko sebe u sobi. Ovaj potonji primjer najmanje nas je impresionirao. Iako dosta dobro pomiče zvuk naprijed-natrag i lijevo-desno, po Z osi se nije uopće osjetila razlika između gore i dolje (samo sa 2 zvučnika). Ipak rezultat je bio zanimljiv i prilično impresivan... Potom smo iskušali helikopter. Wow! Zvuk iz samo dva zvučnika je apsolutno nevjerovatan!! Zažmirite i osjetite helikopter kako leti oko vas. Još si uperite u njušku ventilator (ja jesam) i doživljaj je potpun. Sličnu reakciju izazvala je i simulacija pčelinjeg leta i trkalište. Primjetili smo da je svim tim zvukovima zajednički Dopplerov efekt i to u iznimnoj mjeri (razlike u percepciji zvučnog vala do kojih dolazi zbog razlike u brzini valova jer se izvor ili vi krećete; sjetite se samo efekta kada pokraj vas projuri auto hitne pomoći ili policija s uključenom sirenom. E, to je to.. Opširnije o tome će vas zagnjaviti ili su vas već zagnjavili u školi). Čini se da upravo zbog tog digital-



no simuliranog Dopplerovog efekta stvar nevjerovatno dobija na vjerodostojnosti. Dopplerov efekt u stvarnom vremenu primjenjuje na zvuk DSP (Digital Signal Processor) koji dobijate uz MonsterSound.

Bundle uz igru nije loš, sadrži potpunu verziju odličnih Lucasartsovih Outlawsa i nekakvu pucačinu Tigershark, oboje s podrškom za 3D zvuk. Posebno me oduševilo što sam mogao opet malo zaigrati Outlawse, a oduševio me i val svježine kojom je igra odisala radi Aurealovog 3D zvuka. Sljedeći korak bilo je spajanje dva para linijskih zvučnika i subwoofera na Monster Sound, sve to pogonjeno pomoću tri vanjska pojačala ukupne snage 300W, te pokretanje jedne relativno nepoznate igre kojom se bavim u posljednje vrijeme, a podržava Aureal 3D zvuk. Riječ je o nekoj tamo FPP pucačini Unreel ili tako nešto. Ajoj... Postignut osjećaj uživanja u igru jednostavno je nemoguće opisati.

Zamislite samo situaciju: slabi ste s energijom i bacate se u bijeg pred Skaarjom, no on je brži od vas, približava vam se odostraga, čujete ga kako dahće iza vas, skače, i odjednom osjetite tup udarac u trbuh od količine basa koju ispušta subwoofer da bi vam dočarao taj njegov skok. Takvih situacija je bezbroj. Stvar odlično služi u Deathmatchu jer se, osim na vizualnu percepciju, možete osloniti i na auditivnu! Budućnost zvučnih kartica postaje odjednom vrlo jasna: čeka ih boom poput onog koji se dogodio 3D karticama...



3D POZICIONIRANI ZVUK

Znate za stereo zvuk: dva odvojena kanala omogućavaju jednostavno dvodimenzionalno kretanje zvuka lijevo-desno. 99% današnjih kompjutorskih kartica podržava stereo zvuk, a shodno tome je napravljen zvučni podsustav u igricama koje su većinom stereo, dok određen postotak njih rabi Dolby Surround Pro Logic, standard koji posebnim metodama na dva hardverska kanala dobija četiri softverska, tako da imamo prednji lijevi i desni zvučnik, centralni zvučnik i stražnje zvučnike za efekte (mono). 3D pozicionirani zvuk omogućava vam potpunu percepciju izvora zvuka koji se pomiče u tri dimenzije samo pomoću dvaju zvučnika smještenih ispred vas (ipak, najbolji rezultati su s 4 zvučnika)!

Kompanija imena Aureal Semiconductors patentirala je "A3D" interaktivnu audio tehnologiju koja omogućava potpunu imerziju u zvučno polje. Pomoću jednog ili dva para zvučnika (ili slušalica) moći ćete ostvariti doživljaj kretanja zvuka po svim osima u svim smjerovima

Info

Proizvod: DIAMOND MONSTER SOUND

Proizvođač: DIAMOND

Ustupio: KRIPTON

Cijena: \$116 + PDV (oko 900 kn)

Za

3D zvuk stvarno šljaka

Protiv

Cijena, nema softverske kontrole treblea i bassa

Dojam

Prava stvar za HC igrače kojima 19" monitor i dva 100-vatna zvučnika nisu dovoljni da se užive u igru.

Ovaj smo mjesec dobili znatno više pitanja za SOS, vjerojatno zbog toga što je škola završila i svi ste udrili po igrama, no nijedno nije nerješivo za Denisa Kovačića koji će prije progutati vlastitu cipelu nego se predati i ostaviti vas bez odgovora. Imajte zato malo milosti prema čovjeku i svoja mu pitanja lijepo napišite na bijelom papiru iz bilježnice, točno i konkretno objasnite gdje i kako ste zapeli i što vas muči, uredno presavijte papir i stavite ga u omotnicu, adresirajte na "Janus-Lingua" d.o.o., Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb s obveznom naznakom "ZA SOS". Ako želite da Denis vaše pismo primi preko reda, imajte na umu da jako voli plišane životinje (podmitite ga, podmitite).

LOST VIKINGS 2

Imam mali problem s igrom Lost Vikings 2. Dođem na nivo sa šifrom B3SV, i dođem do jednog dijela nivoa i uvijek na istom mjestu zablokira. Molim šifru SAMO za sljedeći nivo. Usput dosadašnje šifre su: SW1M, WOLF, BR4T, K4RN, BOMB, WZRD, BLKS, TLPT, GYSR, B3SV, Unaprijed hvala.
supko777@hotmail.com

▶ Šifra za sljedeći nivo je: **R3T0**

NEED FOR SPEED 2

Zanimaju me šifre za:
a) VW kombi
b) Jeep Wrangler
c) Land Rover Defender
d) Pickup
e) Kamion (onaj veliki, MACK)
f) Bonus auto (Ford Indigo)
Unaprijed hvala!

Pavle

▶ Šifre su:
SCHOOLBUS - školski autobus
SEMI - veliki kamion
ARMYTRUCK - vojni kamion
VWBUG - "buba"
MERCEDES - mercedes
BMW - bembura
COMANCHE - pick-up kamion
VOLVO - volvo 850
PIONEER - svi strojevi se unaprijeđuju u Pioneer strojeve koji mogu postići brzine do 340 km/h

GRAND THEFT AUTO

Bok, hackeri. Imam igru Grand Theft Auto i imam problema pa vas molim da mi ispišete nekoliko korisnih kodova.

Dražen

▶ Utipkaj ove kodove na ekranu za odabir lika, pritisni "del" i utipkaj ime.
Itsgallus svi nivoi, svi gradovi
nineinarow svi nivoi, svi gradovi
super well svi nivoi, svi gradovi
iamthelaw nema policije
stevesmates nema policije
itcouldbeyou dobivaš 99999999 bodova
suckmyrocket sva oružja, oklop te karta za izlazak iz zatvora
itstantrum neogr. broj života
6031769 neograničen broj života
hate machine povećava vrijednost boda
buckfast pritisni * na numeričkoj tipkovnici i imat ćeš sva oružja
porkcharsui mod za dijagnostiku

SANITARIUM

Zapeo sam u jednom selu i tu se vrtim ka' pacijent. Molim te spasi jednu glavu!!! Pozdravlja te (i cijelu redakciju HACKER-a)

Vlatko iz Splita!

▶ U selu pričaj sa Billy, Jessie i Meg. Pogledaj na ploču pokraj crkve i uđi. Pročitaj knjigu. Pričaj s Billy i Jessie ponovno. Igraj s njima igru križić - kružić. Idi u vijećnicu i pročitaj zapise koje ondje nađeš. Prijeđi preko mosta, uđi u kuću i pročitaj novine i dnevnik. Idi na plažu i popričaj s Timmyjem. Pričaj s Matyjem. Idi na groblje, pričaj sa svom djecom i pogledaj nadgrobne spomenike. Dalje ćeš morati sam.



FIFA 98

Imam jedan veliki problem...
1. Ne mogu odigrati nogometnu utakmicu s prijateljem (FIFA 98) jer ne znamo namjestiti initialisation string u setupu. Što treba napisati za onog koji zove i onog koji čeka poziv ?!?!?
2. Zar stvarno nije moguće igrati mišom FIFA- u 98 ?!?
Nestrpljivo čekamo odgovor.... Hvala... :)))))

▶ 1. problem probajte riješiti na sljedeći način. S nekim HEX editorom otvori glavni exe file. Potaži init string i zamijeni **X4** s **X3**. Ako to ne pomaže, posjeti stranicu: <http://fly.cc.fer.hr/~greiner/fifa98/indexNC.htm>.
2. Nisam ni pokušavao, a čak i da je moguće, potpuno je nemoguće igrati na taj način.

DISCWORLD 1

Poštovano uredništvo, kako u Discworldu ukrasti redovniku ogrtač i odakle mi čekić da maznem propusnicu u sobi prestrašenog frajera.

Goran

▶ Dok si u prošlosti, idi u park i stavi žabu u usta pijanom Ricewindu. Moći ćeš uloviti leptira mrežom. Uporabi ga na lampi na ulici (gdje svećenik obično stoji). Možeš uzeti i vrč sa sobom. Vрати se u sadašnjost i naći ćeš crnu halju pokraj zahoda. U sadašnjosti idi u "Broken Drum" i razgovaraj s uplašenim frajerom. Posjeti krčmu i uzmi platu s kreveta. Vрати se u prošlost u krčmu i maskiraj se u duha (s platom), onako kako ti je pre-

plašeni frajer rekao. S obzirom da nije dobro rekao, vrati se u sadašnjost i ponovno s njim razgovaraj. Ponovno u prošlost i ponovno se maskiraj. Imaš propusnicu!

LBA 2

U LBA2 ne mogu proći treći zadatak, znate kad moram proći školu čarobnjaka....tj. onaj labirint.

▶ Nacrt labirinta potraži na ploči pokraj ulaza. Ukratko, trebaš ići ravno do zadnjeg "raskršća" skrenuti desno (tvoje desno), popeti se na platformu više i onda polako krenuti ka izlazu. Najbolje ti je precrtati kartu s ulaza, tako da možeš pokupiti i sva poboljšanja.

LBA 2

Redovito vas čitamo, klinici su mi zapeli u LBA2, ne mogu pokupiti Sendel Ball, u podzemlju ne mogu doći u sredinu da bi uporabili piramidu kao ključ..... Zahvaljujemo na pomoći i pozdrav svima.

▶ Vaši klinici i ne moraju doći u sredinu da bi postavili piramidu. Moraju je staviti na postolje pokraj stubišta (vidjet ćete da je na desnoj strani ekrana stup, a na lijevoj samo prazno postolje). Kad stave piramidu, otvorit će se vrata iza kojih je Sendel Ball. Da biste je oslobodili, morate imati čaroliju Red ring of lighting.

FALLOUT

Imam jedan biiiiiiiiiiiiig problem s igrom Fallout.
1) Gdje je onaj chip?
2) Gdje da nađem streljivo za shotgun?
Svejedno hvala,
Tomislav Petrović
(vlado.petrovic@zg.tel.hr)

▶ Za čip se moraš što više raspitivati. Kad ti ljudi počnu spominjati grad koji nema izvanjske opskrbe vode, već si pola toga riješio (u Necropolisu se nalazi). Streljivo? Detaljnije pretražuj prostorije i spilje, trgov s ljudima ili uzimaj od mrtvih. P.S. Kao što vidiš, nismo u mogućnosti.

Broken Sword

Čini se da vam ova odlična, ali pomalo teška avantura i dalje stvara probleme. Od svih vaših pitanja, najviše ih je bilo vezano za probleme u Broken Swordu 1&2, zato smo odabrali nekoliko najkarakterističnijih ne bismo li vam pomogli da se lakše snađete u ovoj igri.

BROKEN SWORD 1

Došao sam do Irske. U kafiću sam pretražio podrum i uzeo dragulj. Igrao sam dalje ali ništa nisam uspio učiniti. Kako da prođem Irsku? POMOC!!! Unaprijed hvala.

▶ Moraš namočiti ručnik a zatim otići u dvorac. Razgovaraj s farmerom i reci mu za Fitzgeraldovu otmicu. Kad on ode, popni se na stog. Gurni šipku (pokupljenu u Francuskoj) u rupu i popni se dalje (klikaj preko zida). Približi se jarcu zdesna a kad te lupi, idi brzo lijevo (klikaj na plug). Kad se jarac zaglavi, spusti se ljestvama dolje. Uzmi gips iz vreće. Prvo sruši kameni kip a onda ga podigni. Naspi gipsa u trag na zemlji i iscijedi vodu iz ručnika na nj (ako nema vode, vrati se u kafić i ponovno namoči ručnik). Uzmi gipsani odljev i uporabi ga na rupama na zidu. Uđi u tajnu sobu.

Kompjutor mi ne ponudi "DA-NE" kad Neju pitam o lopti, nego kad ga Nejo pita misli li ozbiljno, kaže mu da želi nešto zauzvrat s njegovog štanda. Nejo kaže da je to njegov štand i...Kad ga opet pitam želi li imati loptu, stalno odgovara: naravno da je želim!!!

▶ Poslije tog razgovora s Nejom, idi do štanda gdje se peče kebab. S DESNOM tipkom miša ga DOBRO pregledaj. U jednom trenutku, tvoj lik će reći da čovjek koji peče kebab rabi zahodsku četku. Tada idi ponovno Neji i pričaj s njim.

BROKEN SWORD 2

Zapeo sam u igri Broken Sword 2 na drugom CD-u na Karibima u muzeju, tamo gdje moram staviti lanternu u tintarnicu (ink well). Nikako ne mogu pronaći taj ink well. Molim vas, napišete mi gdje se to nalazi.

▶ Na pisačem stolu na koji si stavio gusarsku kartu. Prilično ga je teško pronaći, malo pregledaj stol s cursorom.

Trebala bi mi pomoć u igru Broken Sword 2. Izašao sam iz Oubierove kuće, razgovarao sa svima u kafiću i galeriji. Laine mi je razbio Mayan pot, a Gliase mi se ne da približiti Packing case. Imam Poison dart, Flask, Tequila worm, Nico's lipstick, Newspaper clipping, Letter, House key, Bank statement i Panties. Help!

▶ Idi u Cafe. Razgovaraj s čovjekom. Pitaj ga nedostaje li mu njegov posao i uzmi mu flašu kad zatvori oči. Dvput naruči kavu kod konobara i pričaj s njim. Doći će Andre, popričaj i s njim. U galeriji pričaj s Gliaseom, zatim s Laineom. Natoči mu piće dvput u čašu a kad padne na pod, idi iza i prouči paket. Uzmi oznaku s paketa (label).

MOTORHEAD

Supercars mod:

Za ime upišite: **Supercars**, a za tim: **Grem** - sada će kamera prikazivati trku odozgo

Mega - springs - mod:

Za ime upišite: **Demon**, a za tim: **Grem**. Auto će biti opremljen s vrlo dobrim branicima

Mjesečeva gravitacija:

Za ime upišite: **Buzz Aldrin**, a za tim: **NASA**. Auto će vam jako skakati

Ignition - mod:

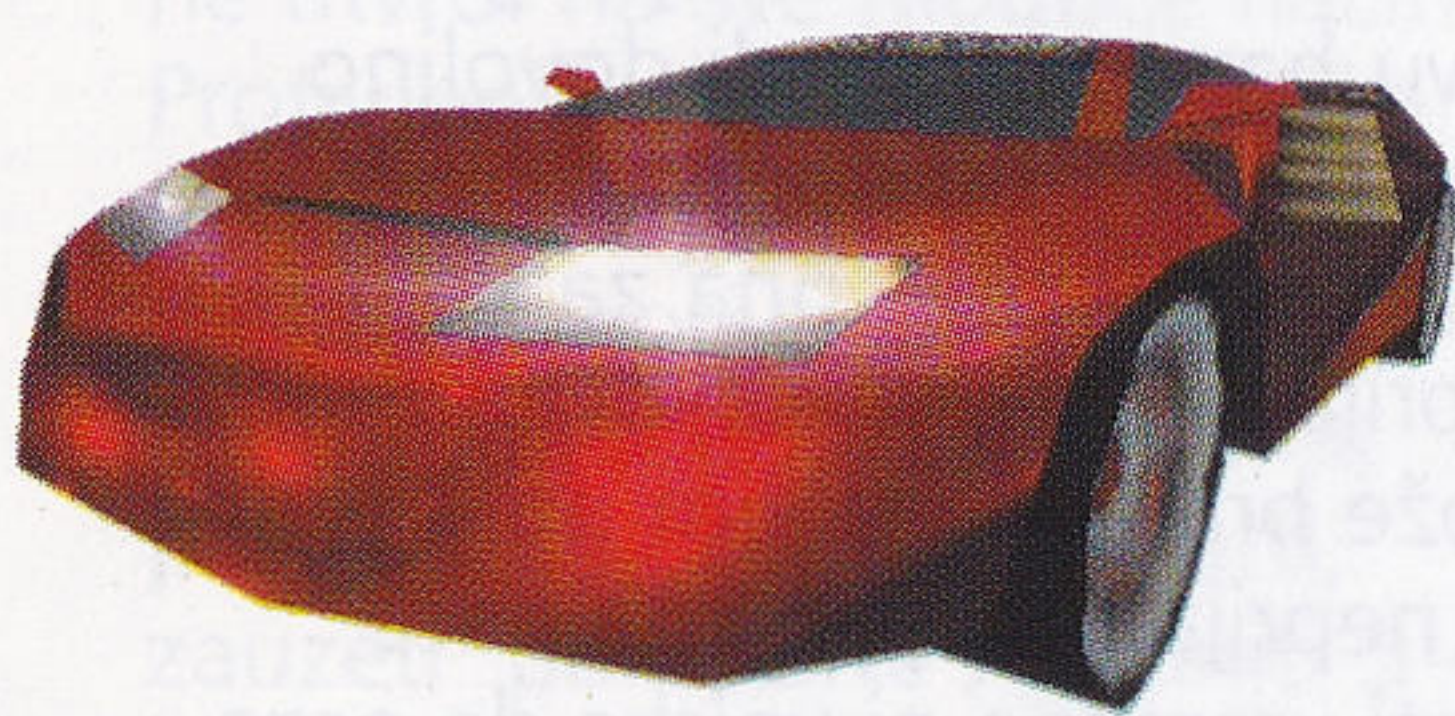
Za ime: **Ignition**, a za tim: **UDS**. Sada je trka malo zanimljivija.

Water mod: (samo ako imate 3d fx karticu)

Za ime upišite: **Ramlosa**, a za tim: **H2O**

Hell mod: (samo ako imate 3d fx karticu)

Ime: **Lemmy**, tim: **Ace**



WARBREEDS

Pritisnite **CAPS LOCK** i tipkajte **SPAMSPAMSPAMHUMBUG** držeći istodobno **CTRL** tipku. Ponovno pritisnite **CAPS LOCK** i pritisnite **F9** da biste unijeli sljedeće šifre:

set none - možete vidjeti cijelu kartu

cgk max - stavlja vaš CGK nivo na maksimum

crop kill - uništava sve podove na karti

egg boy returns - izaziva potres

kill - ubija trenutačno izabranu stvar

X - COM: INTERCEPTOR

Pritisnite **CTRL + E** i trebali bi čuti dvostruki bip zvuk. Sada tipkajte šifre

battlecheat - omogućava cheatove u borbi

canttouchthis - neranjivost

fillerup - neograničeno letenje

knowitall - sva istraživanja su vaša

quickbase - završava sve baze koje su trenutačno u izgradnji

payday - novac

WARHAMMER - DARK OMEN (PSX)

Pritisnite tipke u sljedećim kombinacijama:

Sa MAIN MENU ekrana:

Black Grail - LIJEVO, L1, KRUG, L2, TROKUT, R2

Carstein & Jewel - R1, TROKUT, R2, R2, KVADRAT, R1

Hand of Nagash - R2, LIJEVO, R2, GORE, DOLJE, LIJEVO

Liber Mortis - KRUG, TROKUT, KVADRAT, L2, R1, R1

Victory - L2, DESNO, KVADRAT, DESNO, R1, R2

Long March - R1, L2, TROKUT, KVADRAT, LIJEVO, R2

Credits - LIJEVO, DESNO, KVADRAT, DESNO, R1, R2

Sa MAIN MENU - OPTIONS ekrana:

Pritisnite **SELECT** i unesite kombinaciju **R2, R1, L2, R2, R1, R2** za preskakanje poglavlja, pa pritisnite **RESUME**.

Sa DEPLOYMENT ekrana:

Istim postupkom kao i na OPTIONS ekranu upišite:

Preskakanje bitke - R1, R1, L2, L2, R1, R2

Dodatni novci - R1, L1, R1, L2, R1, R2

Touch of Death - R1, L1, R2, R2, R1, R1

Rapid Reload - R2, R1, R2, R1, L2, R1

Odabir protivnika - L2, L2, R2, L2, R1, R1

Male glave - L2, L2, L2, L2, R1, R20

COMMANDOS:

BEHIND

ENEMY

LINES

Šifre za nivoe:

Misija 2: **4JJXB**

Misija 3: **ZDD1T**

Misija 4: **RFF1J**

Misija 5: **K4TCG**

Misija 6: **MIR4M**

Misija 7: **7QVJV**

Misija 8: **K99XC**

Misija 9: **AAAX1**

Misija 10: **JSJGPW**

Misija 11: **CMODD**

Misija 12: **JGHD3**

Misija 13: **PUUWW**

Misija 14: **WT348**

Misija 15: **139P0**

Misija 16: **L9IPV**

Misija 17: **SLIMV**

Misija 18: **YJOJG**

Misija 19: **YFCWJ**

Misija 20: **GDKWT**



WAR GODS

Da biste mogli rabiti šifre, tipkajte ih u prostor njima namijenjen u properties meniju pod opcijom "advanced".

Aktivir.	Deaktiviranje	Svrha
1971	1791	neranjivost za 1. igrača
1515	5151	neranjivost za 2. igrača
0708	8070	igrač 1 nanosi više štete
3366	6633	igrač 2 nanosi više štete
3871	1783	igrač 1 može igrati kao Grox
9021	1209	igrač 2 može igrati kao Exor
1037	7301	pritisnite HP-LK da biste načinili fatality
4774	7447	završava igru nakon jedne pobjede
9997	9996	možete igrati u tajnoj areni

ARMY MEN

Pritisnite ESC i tipkajte šifre:

SUCCUMB gubite misiju

TRIUMPH pobjeđujete misiju

OMNISCIENT vidite sve jedinice

PYROMANCER pritiskom na desnu tipku - eksplozija

VIGILANTE 8 (PSX)

Sljedeće poteze morate izvesti tijekom igre a radit će samo ako imate dovoljno odgovarajućeg streljiva.

Interceptor projektili:

Tajni potez 1: Halo Decoy

gore - gore - dolje - R2

cijena: 2 projektila

Tajni potez 2: Afterburner

gore - gore - gore - R2

cijena: 2 projektila

Sky Hammer minobacač:

Tajni potez 1: Turtle Turnover

dolje - dolje - dolje - R2

cijena: 2 mine

Tajni potez 2: Crater Maker

dolje - dolje - gore - R2

cijena: 1 - 5 mine

Roadkill mine:

Tajni potez 1: Bear Hug

lijevo - desno - dolje - R2

cijena: 2 mine

Tajni potez 2: Cactus Patch

lijevo - desno - gore - R2

cijena: 1 - 6 mine

AEROBALLISTICS

potpuna podrška iz zraka

INVULNERABLE Sarge postaje neranjivi

PARALYSIS neprijatelji postaju nepokretni

TELEKINETIC teleportiranje Sarga bilo gdje na karti (morate biti u modu za skroliranje)

PLETHORA streljivo

OCCULTATION nevidljivi ste (dok Sarge ne zapuca)

KAHUNA eksplozije, pogled i neranjivost

THEME HOSPITAL (PSX)

Šifre za nivoe na kojima želite igrati:

Nivo 2: X, krug, kvadrat, trokut, trokut, krug, kvadrat, X

Nivo 3: krug, krug, trokut, kvadrat, X, trokut, krug, trokut

Nivo 4: kvadrat, trokut, krug, kvadrat, X, X, trokut, krug

Nivo 5: krug, trokut, kvadrat, krug, X, trokut, krug, kvadrat

Nivo 6: kvadrat, trokut, kvadrat, krug, X, kvadrat, X, krug

Nivo 7: kvadrat, trokut, trokut, krug, X, kvadrat, trokut, krug

Nivo 8: trokut, kvadrat, krug, trokut, krug, kvadrat, X

Bull's Eye Rakete:

Tajni potez 1: Road Runner

gore - dolje - dolje - R2

cijena: 2 rakete

Tajni potez 2: Stampede

gore - dolje - gore - R2

cijena: 1 - 5 rakete

Bruiser top:

Tajni potez 1: Cow Puncher

dolje - gore - dolje - R2

cijena: 2 mine

Tajni potez 2: Buckshot

dolje - gore - gore - R2

cijena: 1 - 6 mine



Da je HINLA nešto najbolje što se moglo desiti hrvatskim igračima željima istinskog sportskog nadmetanja znaju već i vrapci na grani. Zna to i **Denis Piljek** koji je u HINLA-i doveo svoje igračko umijeće u strategijama do savršenstva. Bilo je, stoga, za očekivati da će se između Denisa i naše redakcije dogoditi suradnja koja je, začudo, počela međusobnim kritiziranjem i žestokim uvredama, da bi na kraju završila ovim člankom u kojem smo Denisa zamolili da za Hackerove čitatelje otkrije strategijske trikove koji će vam pomoći da jednog dana budete kao i on (paa, skoro). Drugi dio jedinstvenog savjeta više za Starcraft se upravo kočoperi pred vašim očima...

Starcraft Multiplayer



PLANIRANJE

Razlika između dobrog i lošeg igrača je, između ostalog, u tome što dobar igrač planira svoju strategiju. Dobar igrač točno zna koju će taktiku rabiti, koju će vrstu vojske stvarati i što će činiti doživi li neuspjeh. Svaki kvalitetan RTS kompleksna je igra koja od igrača traži poznavanje svih jedinica koje se u multiplayeru mogu sresti. Kvalitetan igrač koji stalno izviđa i promatra neprijateljska kretanja i razvoj zna točno neprijateljeve nakane i koje su oružja najučinkovitija za

osujećivanje njihovih planova. U dosad odigranim partijama, a od izlaska igre je prošlo oko 2 mjeseca, došli smo do spoznanje da igrač koji ne planira i nema ideju što u određenom trenutku učiniti ne može ni izaći kao pobjednik. Razvoj i ekspanzija trebaju biti veoma brzi, ali uvelike uvjetovani onim što neprijatelj čini.

RESURSI

Resursi su sirovine koji su od životnog značenja za vašu ekspanziju, tj. izgradnju građevina, jedinica i razvoj njihovih svojstava te unaprijeđivanje oružja i oklopa. Važno je maksimalno crpiti resurse jer to omogućuje brži razvoj. U Starcraftu postoje neke zakonitosti glede toga. Kao što znamo, resursi u SC-u su minerali i plin. Potrebni su za izgradnju gotovo svih građevina i jedinica. Idealni broj radnika koji crpu kristale je 1 do 2 puta više od broja kristala uz bazu na karti. Znači, ako uz bazu imate devet skupina kristala, treba vam 14-18 radnika "na kristalima". Kod plina je to nešto drugačije. Ovisno o udaljenosti centrale od "plinare", treba vam 3-5 radnika da bi opskrba plinom bila zadovoljavajuća. Višak radnika

poslanih da donesu kristale ili plin je bacanje novaca, jer za proizvodnju radnika trošite resurse (kristale), a jedan radnik ne može u isto vrijeme "biti" na dva mjesta. Znači: sa "štancanjem" radnika moramo biti oprezni, njihov broj bi trebao u jednom "selu" biti oko 25. Ako se pitate kako sam došao do tog broja, evo objašnjenja: 16 "šljakera" na kristalima + 5 na plinu + 4 zaduženih za izgradnju sela = 25. Broj "šljakera" koji skuplja resurse određuje 'ekonomsku snagu' igrača. Što je igrač ekonomski jači, to može proizvoditi više vojske, što je presudno u RTS-ovima. Neki igrači lošu kontrolu jedinica nadoknađuju hrpom vojske koja će često uništiti manju, bolje kontroliranu vojsku. Često se događa da se igrači previše pouzdaju u kontrolu jedinica i zaborave proizvesti veće količine vojske, što ih često dođe glave. Dakle, osim dobre kontrole jedinica, potrebno je znati kako se što jače ekonomski razviti (imati što više seljaka koji skupljaju resurse u više baza), što omogućuje proizvodnju većih količina vojske. U početnoj fazi treba oprezno planirati potrošnju resursa. Nikada se ne smije dogoditi da igrač u početku ima gomilu resursa 'na brojaču'. Resursi se u početku troše na brži razvoj (štampanje radnika), osim ako igrač nije izabrao taktiku ranog napada na početku dostupnim jedinicama (rush).

GRADENJE

NOVIH BAZA

Zbog ograničenog broja korisnih seljaka po bazi (2 po svakom mineralu, 4 na plin), igrač mora izgraditi novu bazu želi li ekonomski biti još jači. Nove baze su obično manje od početne jer služe samo crpljenju dodatnih resursa i proizvodnji manjih količina vojske, uglavnom - za odbranu. Igrač mora izabrati pravi trenutak za izgradnju nove

baze. Nova baza je često slabije branjena od glavne i zato neprijatelj radije napada nju nego glavnu. Nikada nemojte graditi novu bazu nemate li dovoljno vojske za njenu obranu. Najbolje branjena baza je ona za koju neprijatelj i ne zna. Nova baza se može braniti i stalnim pritiskom na neprijatelja, jer tada neće imati vremena ni vojske da organizira kvalitetan napad na vašu novu bazu. Postoji drugi tip novih baza, tzv. ofanzivne nove baze, sastavljene od tvornica vojske i obrambenih građevina. Grade se u blizini bolje branjenih neprijateljskih uporišta, služe blokiranju i snažnim napadima na neprijateljsko uporište. Mogu služiti i za osvajanje terena, jer neprijatelj mora uništiti tu bazu želi li nesmetano dolaziti na teren iza nje.

MIKROTAKTIKE

Dobar igrač Starcrafta zna mnogo tzv. mikrotaktika. To su taktike stečene iskustvom, a pomažu procjeni trenutne situacije i daljem planiranju igre. Mikrotaktike su zapravo moguća rješenje za napad, obranu i širenje, već prije ispitane i provjerene. Npr. situacija: napad na utvrđenog terrana zergom - moguća rješenja (trenutačno poznata): zračni napad (gomila mutaliska, guardijana, overlorda i scourgova), ili napad hydraliscima pomoću queenova (broodling na tenkove) i defilera (plaque na sve živo i mrtvo + dark swarm u trenutku napada). Čar multiplayer Starcrafta je otvorenost za nove ideje i nove taktike.

CESTE GREŠKE

Gledajući i igrajući Starcraft, primijetio sam da se neke greške javljaju dosta često. Najgora i vrlo česta je nepraćenje neprijatelja i neizviđanje. Neki igrači potpuno zaborave izviđati i pratiti neprijateljske poteze, što im se uvijek osveti - nekad više a

O ovom se priča

- 1. Najveći Score ikada postignut, 508 999, postavio ga je igrač Elninol igravši partiju kao zerg**
- 2. Najveći broj "kill"-ova, 1054, postavio je DRYES u igri u kojoj je sudjelovalo troje igrača**
- 3. Najveći broj razingsa (srušenih građevina) postigao je Lost(in)Space u igri u kojoj je sudjelovalo četvero igrača**
- 4. Najviše skupljenih resursa u istoj igri, 110 994 minerala i 65 412 plina**

nekad manje. Npr. protoss vs. zerg – protoss se odlučio na zealot rush dok zerg brzo ide na mutaliske. Zerg radi zerglinge za obranu štedeći plin za razvoj i mutaliske. Protoss sa zealotima napada sve jače i jače te sve upućuje na to da će pobijediti. Zerg uspije napraviti mutaliske i ide u napad na protossove seljake, koji su nebranjani za napade iz zraka, i doslovno ih masakrira. Protoss ostaje bez seljaka i gubi partiju, iako bi pobijedio da je još par puta napao sa zealotima. Da je protoss izviđao i pratio šta zerg radi, u bazi bi napravio par photon cannona ili kojeg dragoon i nastavio napadati sa zealotima - i vjerojatno bi pobijedio. Druga česta

pogrešna taktika je tzv. turtling (turtle – eng. kornjača). Igrač se potpuno skoncentrira na odbranu i ne izlazi iz baze dok je ne utvrdi na sve moguće načine. Protiv boljih igrača ova taktika nema šanse jer će oni, čim vide da im se protivnik previše koncentrirao na odbranu i da ne prati šta se događa na karti, zauzeti 'pola karte', načiniti 3-4 baze i ekonomski se toliko razviti da će poslije moći proizvoditi hrpu vojske kojom će ili izravno napasti protivnika ili će ga 'izgladniti', tj. neće mu dati da izgradi novu bazu. Česta je greška zanemarivanje razvoja na početku partije. Ti igrači u početku, kada je proizvodnja radnika vrlo važna, troše resurse na nešto drugo, primjerice, rade više vojske a ne planiraju nikakav napad. Kad se igra razvije, ostane im malo radnika, što je jako loše.

MULTIPLAYER U PAROVIMA

U partijama u kojima ne igrate sami (imate saveznika) vrlo je važno stalno komunicirati. On(a) uvijek mora znati u kakvoj ste situaciji, što planirate i tome prilagoditi svoju igru. Isto vrijedi i za vas. Dobra je stvar dogovoriti zajednički napad, jer je planirani napad dva igrača sa dvije različite rase daleko jači od običnog. Vi i vaš saveznik morate djelovati kao jedno. Igra u parovima je mnogo kompleksnija od igre jedan na jedan. Svatko tko želi odigrati neku od ovih partija (u parovima, 3x3, 4x4) mora shvatiti da ne igra sam nego je podređen cijeloj ekipi. Gubitak suigrača u takvim partijama većinom znači gubitak partije, pogotovo u igri 2x2 jer je brojčana nadmoć neprijatelja tolika da je gotovo nemoguće pobijediti osim u slučaju velike razlike u kvaliteti među oponentima. Zato ne oklijevajte ako suigraču treba priteći u pomoć jer pomažete sebi.

Toliko o glavnim strategijama,

sada se želimo osvrnuti na "Meku" on-line igre Battle.net, i na nekoliko drugih servera koji omogućuju igranje Starcrafta putem Interneta. Prvo ćemo nešto reći o hardveru i softveru potrebnom za igru putem Interneta. PC Pentium 133 je Dostatan za igranje Starcrafta, s tim da je poželjno imati 32-48 Mb Rama da bi igra išla što "glade" u poodmaklom stadiju igre kad se poveća broj jedinica. Potreban je, dakako, i modem i to minimalne brzine 28.8K. Od softvera potreban je jedino STAR-CRAFT ORIGINAL s pripadajućim CD-KEY-om (brojčanim ključem) za uspješno instaliranje programa i logiranje na Battle.net. Kad ste ispunili ove uvjete, potreban vam je login (internet pristup), a ostatak će SC učiniti sam od sebe. Treba još jedino napomenuti da smo kroz ova dva mjeseca igranja uočili neke zakonitosti koje reguliraju igru na Battle.netu. Možemo ih ukratko spomenuti. Vikendom je "ludilo brale", a to znači da ni u jednom trenutku nije logirano manje od 10000 Usera. Igra u tim danima postaje igra strpljenja, jer neke igre znaju imati strahovit lag (kašnjenje, trzanje) pa zabave gotovo i nema. Međutim radnim danima u prijedpodnevnim satima veza zna biti dobra. Razlika između mrežne igre i Interneta gotovo ne postoji pa preporučujemo to vrijeme za odigravanje takvih partija. Broj igrača na Battle.netu utječe na kvalitetu igre, ali bitniji činbenik je kvaliteta naše telefonske veze prema "van" koja je u ovim trenucima vrlo upitna. Osim Battle-neta, postoji još nekoliko servera koji podržavaju SC Online igru, a među kvalitetnijima valja spomenuti: Kali i Ten. No ostanimo na Battle-netu koji uz mogućnost odigravanja partija s ljudima iz cijelog svijeta pruža i jedinstveni svjetski poredak koji se ažurira svaki dan. Svjetska liga traje 3 mjeseca te se tijekom godine odigraju 4 lige na kraju koje se dobije svjetski prvak u Starcraftu. Način bodovanja natjecatelja je jednak onom u tenisu, šahu ili golfu, što pridonosi kvaliteti i atraktivnosti natjecanja. Battlenet server posjeduje niz chat kanala (kanali za razgovor) a svaki je specijaliziran za određeno područje. Postoje kanali za Ladder (Liga) izazivanja, kanali na kojima se izmjenjuju iskustva za svaku rasu pojedinačno, neobavezni kanali za razgovor itd. Sve u svemu, vrlo zanimljivo za one koji žele saznati gdje im je mjesto u strategijskom svijetu SC. Mogućnosti koje pruža Battle.net su enormne i zato pozor: OPASNOST OD OVISNOSTI!!! Vrhunski igrači, tj. oni koji se pojavljuju među prvih 10, igraju u prosjeku oko 10 partija dnevno, a to pokazuje da se sa sat vremena igre dnevno ne može postići zapaženiji rezultat pogoto-

Starcraft na Netu

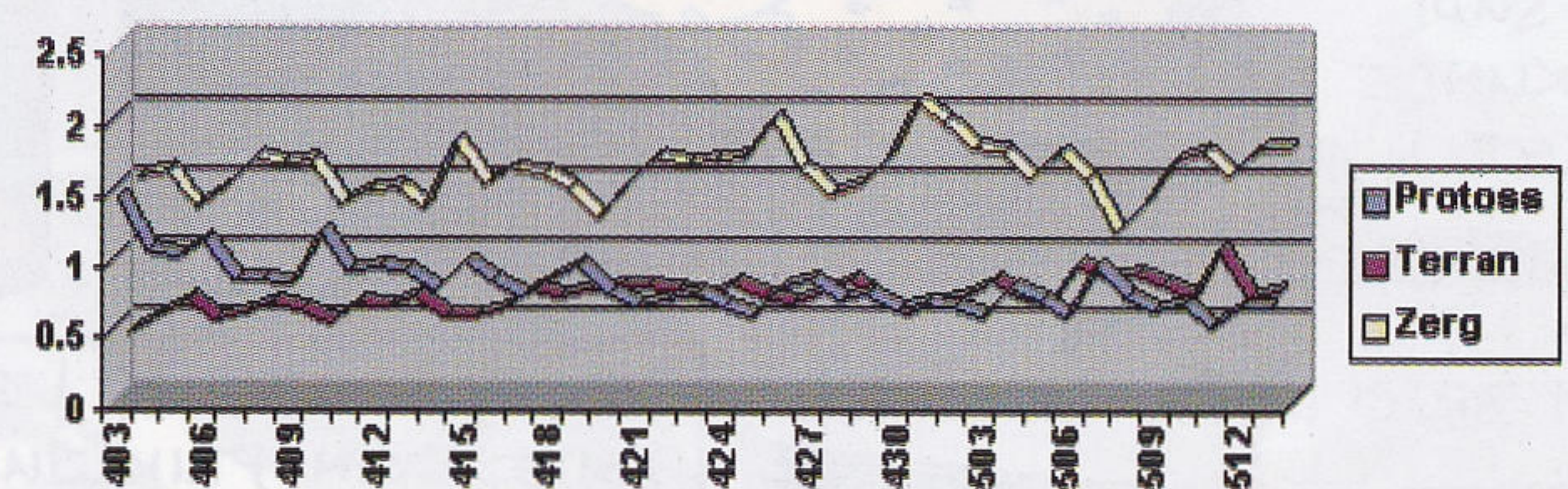
Na Internetu je pisanje stranica posvećenih SC-u uzelo maha. Stranice koje možemo naći uvelike se razlikuju kvalitetom.

Ako vas zanima, ovdje su adrese nekih koje smatramo stvarno kvalitetnima i na koje je potrošeno mnogo vremena i truda.

<http://www.starcraft.org/>
<http://starladder.gamestats.com/>
<http://twos.starleague.net/>
<http://www.gamers.com/bibles/starcraft/>
<http://www.tech-base.com/>

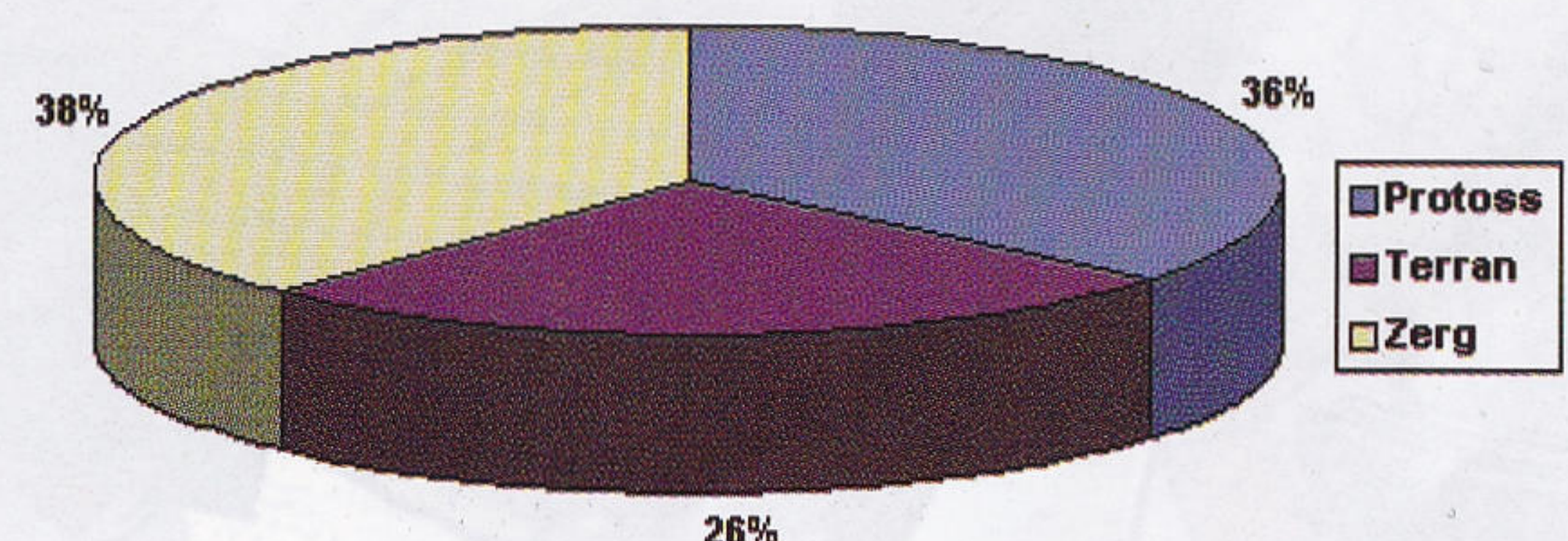
Na njima možete saznati stvarno sve što je u bilo kakvoj vezi sa SC-om. Valja spomenuti da je otac stranica takvog profila Shlonglor, koji je prvi izradio stranicu posvećenu Warcraftu, a sada radi u Blizzardu. Specifična stranica je Vizerova statistička stranica koja daje sve lude rekorde i parametre ikad postignute na Battle.netu i svakako je valja posjetiti. Na idućim slikama vidimo grafički prikaz odnosa pobjeda i poraza unutar rase),

Win/Loss Ratios by Race Over Time (April - May)



te zastupljenost pojedine rase među igračima na Battle.netu

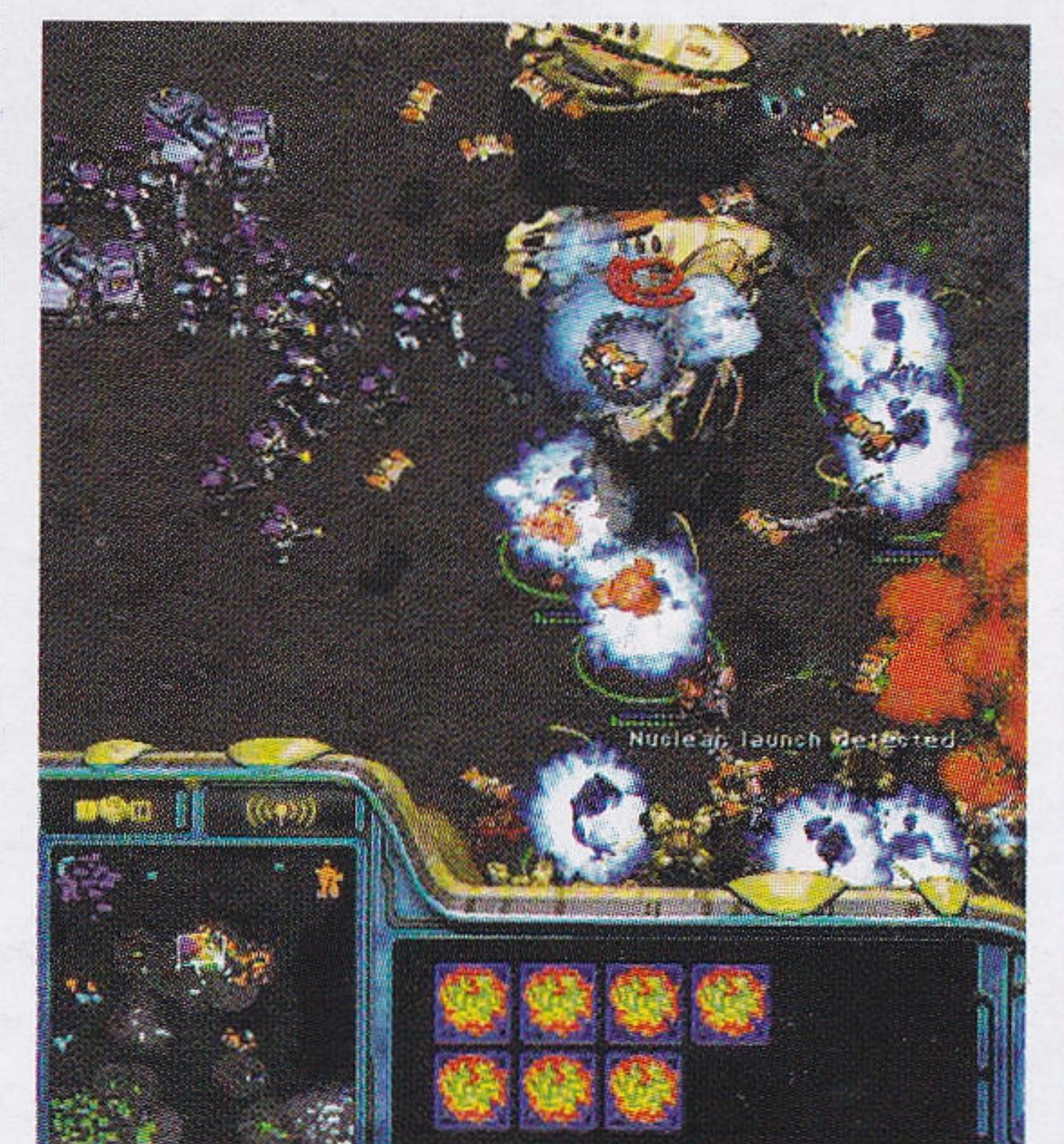
Races Selected by Players



Osim toga, na stranici možete vidjeti kolika je zastupljenost pojedine rase među prvih dvadeset rangiranih u ligi: 16 zerg igrača (najviši rang 1.), 2 terran igrača (najviši rang 2.), 2 protoss igrača (najviši rang 14.). Pobjednik prve sezone i svjetski prvak u SC-u prve sezone je igrač pod nadimkom Villert koji bira isključivo zergove kao rasu. Nova sezona počela je 1.6. i traje sve do jeseni pa tko misli da je dobar može se okušati.

vo stoga što se penjanjem na ljestvici za svaku iduću pobjedu dobiva manje i manje bodova. Evo, nadam se da smo vam bar malo pomogli oko SC-a i olakšali njegovo igranje. Ako ste saznali i jednu stvar koja će vam pomoći onda se trud isplatio. U sljedeća tri broja ćemo sve tri rase staviti pod povećalo i posvetiti se njihovim strategijama. Nadam se da to znači još zanimljivog štiva za čitatelje te mnoštvo novih saznanja. Želim se zahvaliti svim igračima SC-a s kojima sam imao čast igrati, čija iskustva prenosim, te smatram da su oni zajedno sa mnom autori ovog teksta: Fritz, Legolas, Zero, Set, Hatred, Faust, Zgsokre, NoNick, tbc, Zef, Protoss, Hellraiser, Explorer,

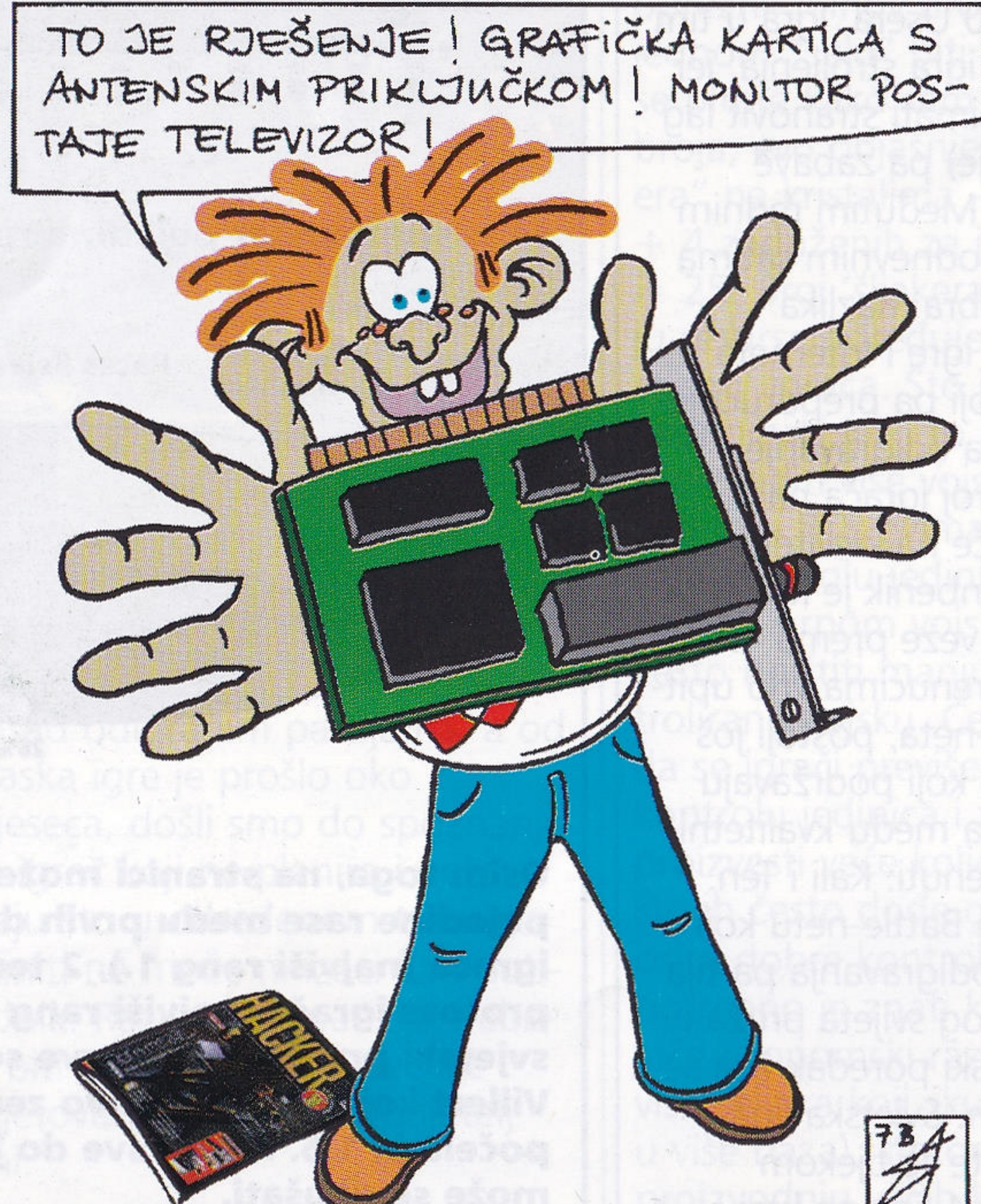
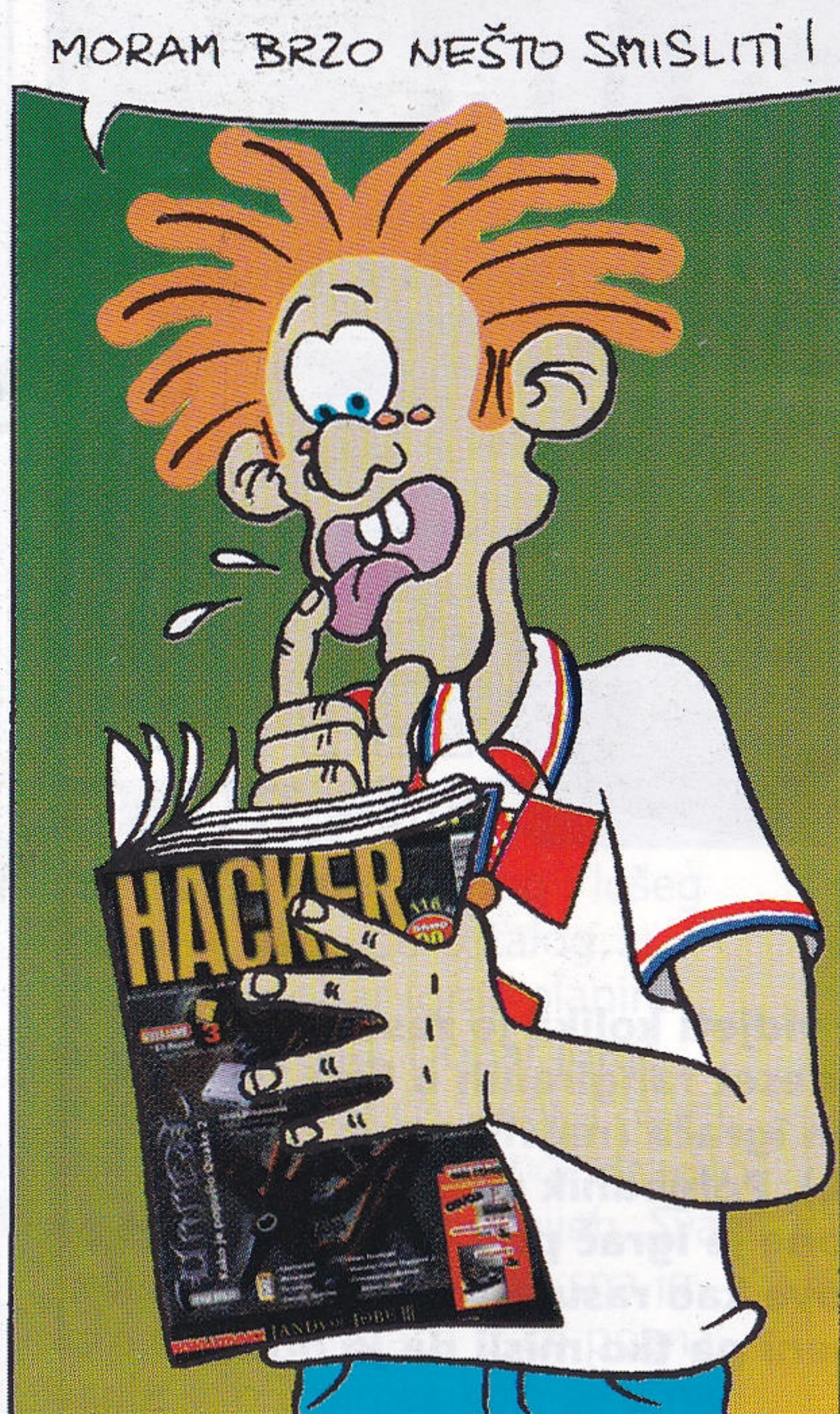
Hrupek, Escort, Just i drugi. Moja posebna zahvala Borutu Hadžialiću (Hatred) za izradu dijela teksta, te Vedranu Puškariću (NoNick) za bjesomučno surfanje po Netu, skidanju gifova i "skidanju" pcx-ova tijekom igre.



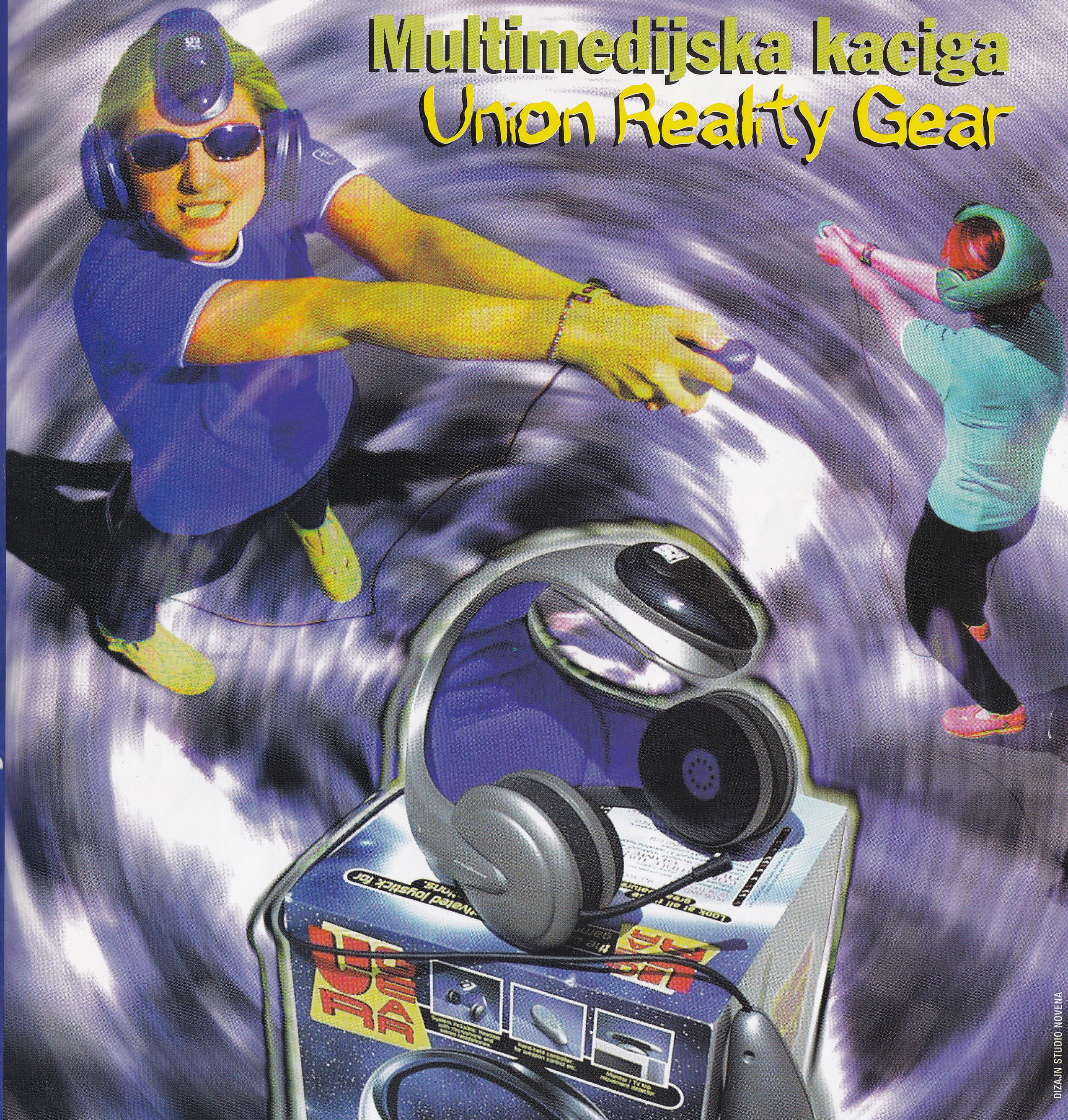
MAJA ŠKOLA RAČUNALA

Monitor kao televizor

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



Multimedijska kaciga Union Reality Gear



Multimedijska kaciga Union Reality Gear

- univerzalna veličina (od 50 -64)
- Digitalno, bežično određivanje smjera kacige
- Vertikalni i horizontalni kut rotacije od 90 stupnjeva u oba smjera
- Stereo slušalice i mikrofoni (s kabelom od 2,5m)
- Priključak na "Game port" i RS232 sučelje (digital mode)
- Palica s 4 programski određive tipke i potencijometar
- Kompatibilno s Microsoft Direct X 5

Cijena kompleta
kaciga i palica:

734,00 kn
cijene bez PDV-a

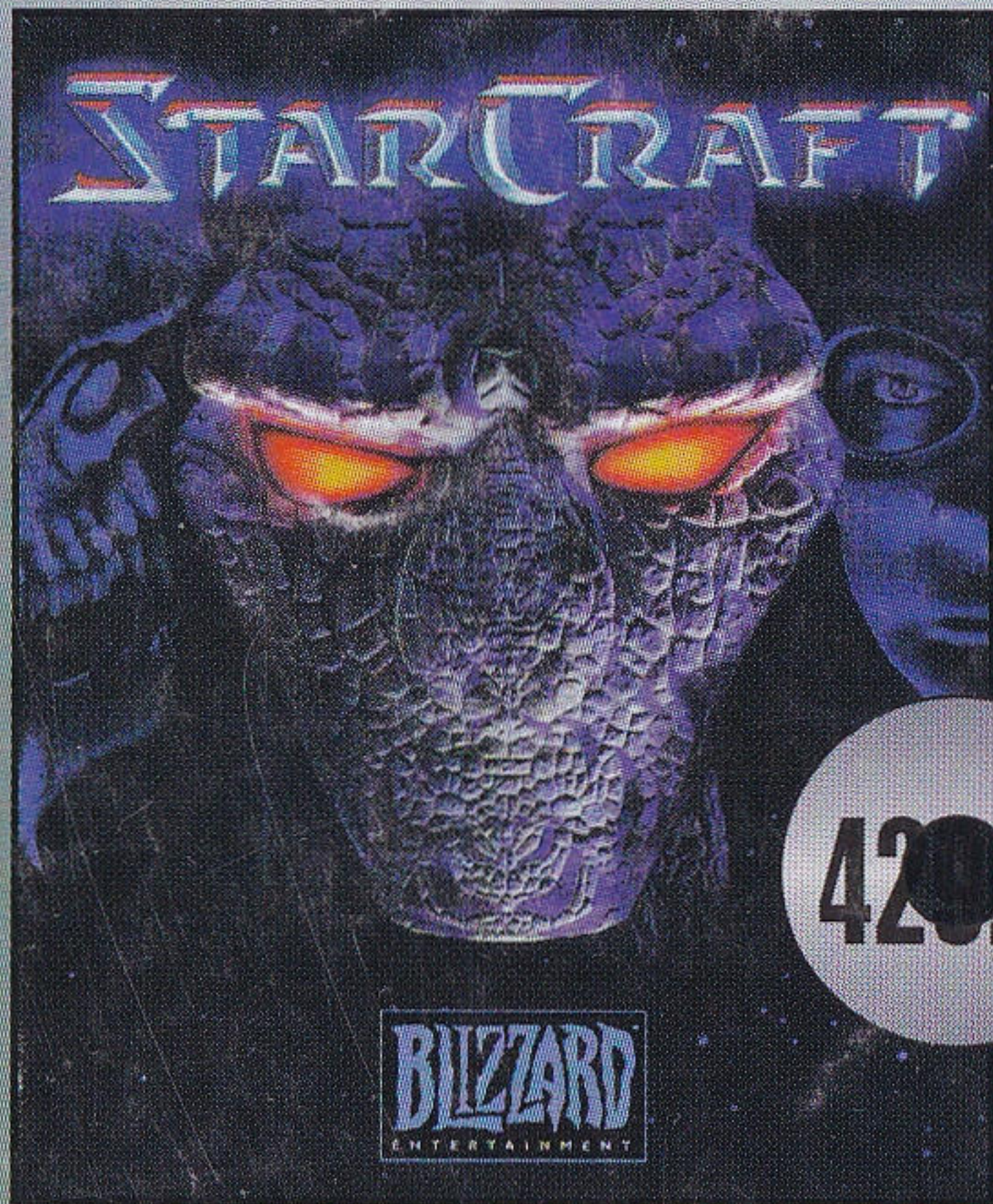
POLARIS

Jedini autorizirani distributer, zastupstvo i prodaja za Hrvatsku i BiH
ZAGREB 10000, Svetice 25 • tel. 01/2304-666 • fax: 2303-827
PULA, Flaciusova 16 • tel. 052/210-277 • fax 052/210-255
<http://www.polaris.hr> • e-mail: polaris@polaris.hr

Cijene se mijenjaju tjedno,
provjerite ih telefonom.

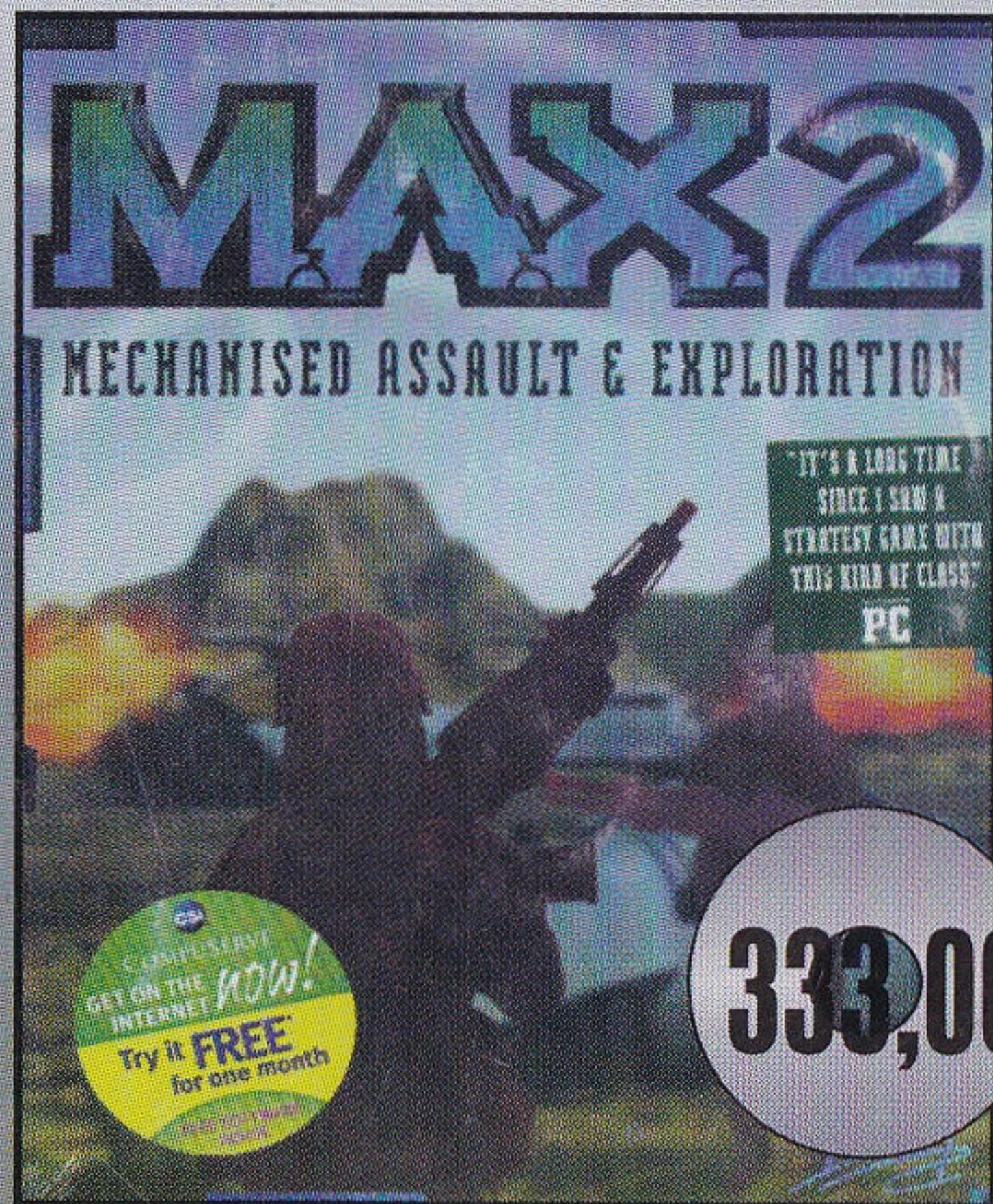
ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR



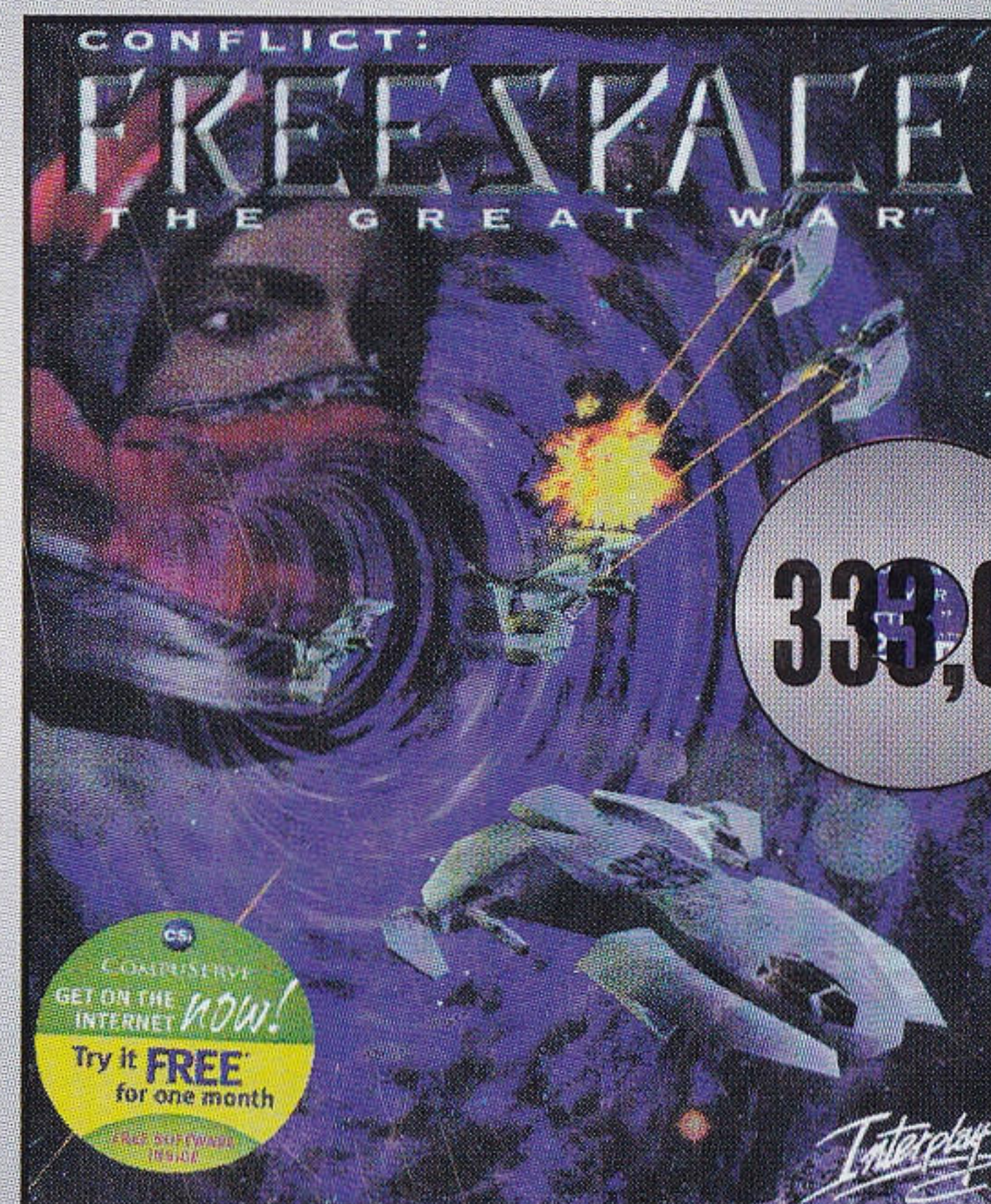
STARCRAFT

420,00



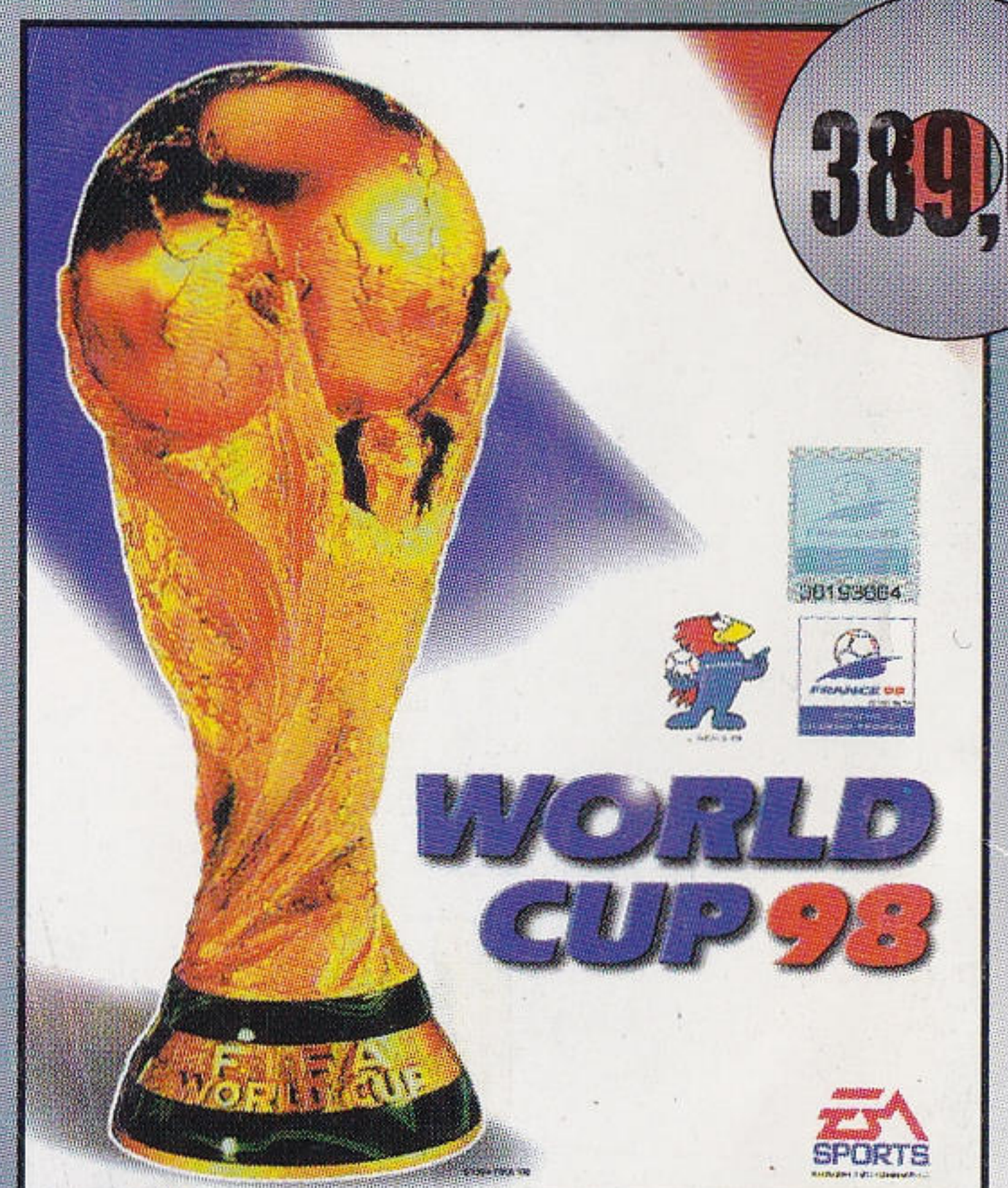
MAX 2

333,00



FREESPACE

333,00



WORLD CUP 98

389,00



MEGAPAK 7

199,00



MEGAPAK 8

249,00



MEGAPAK 9

370,00



ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES

340,00



BROKEN SWORD

135,00



STAR TREK

169,00



FULL THROTTLE/DIG

169,00



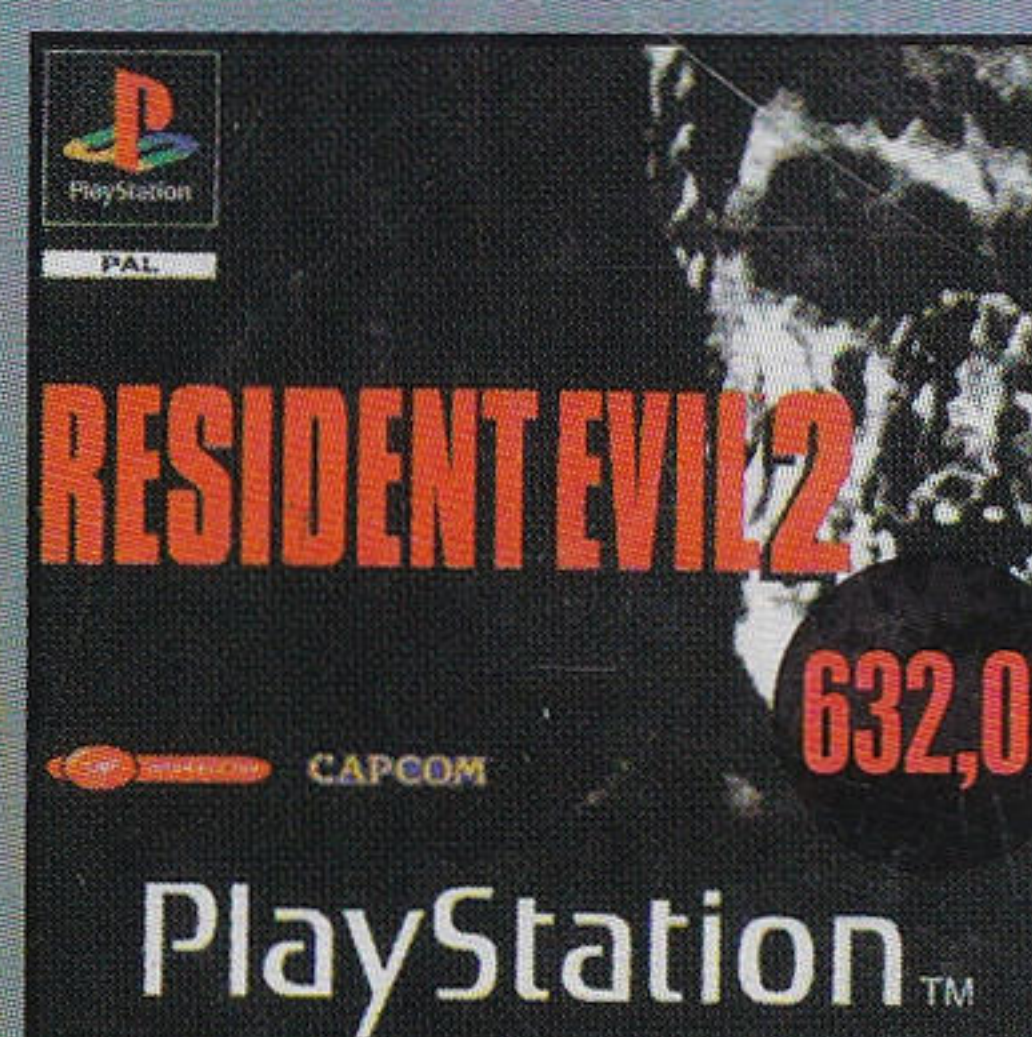
REBEL ASSAULT 1&2

169,00



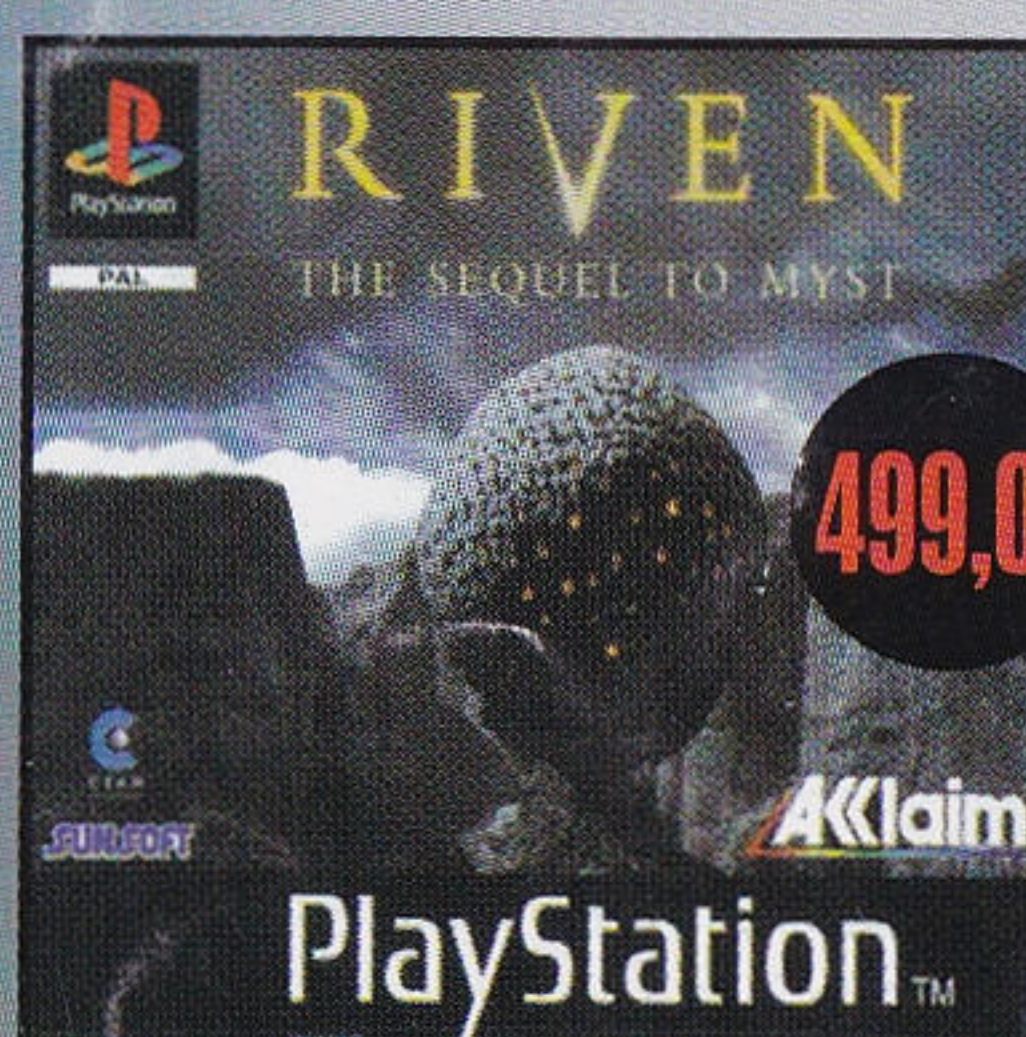
MOTORHEAD

454,00



RESIDENT EVIL 2

632,00



RIVEN

499,00



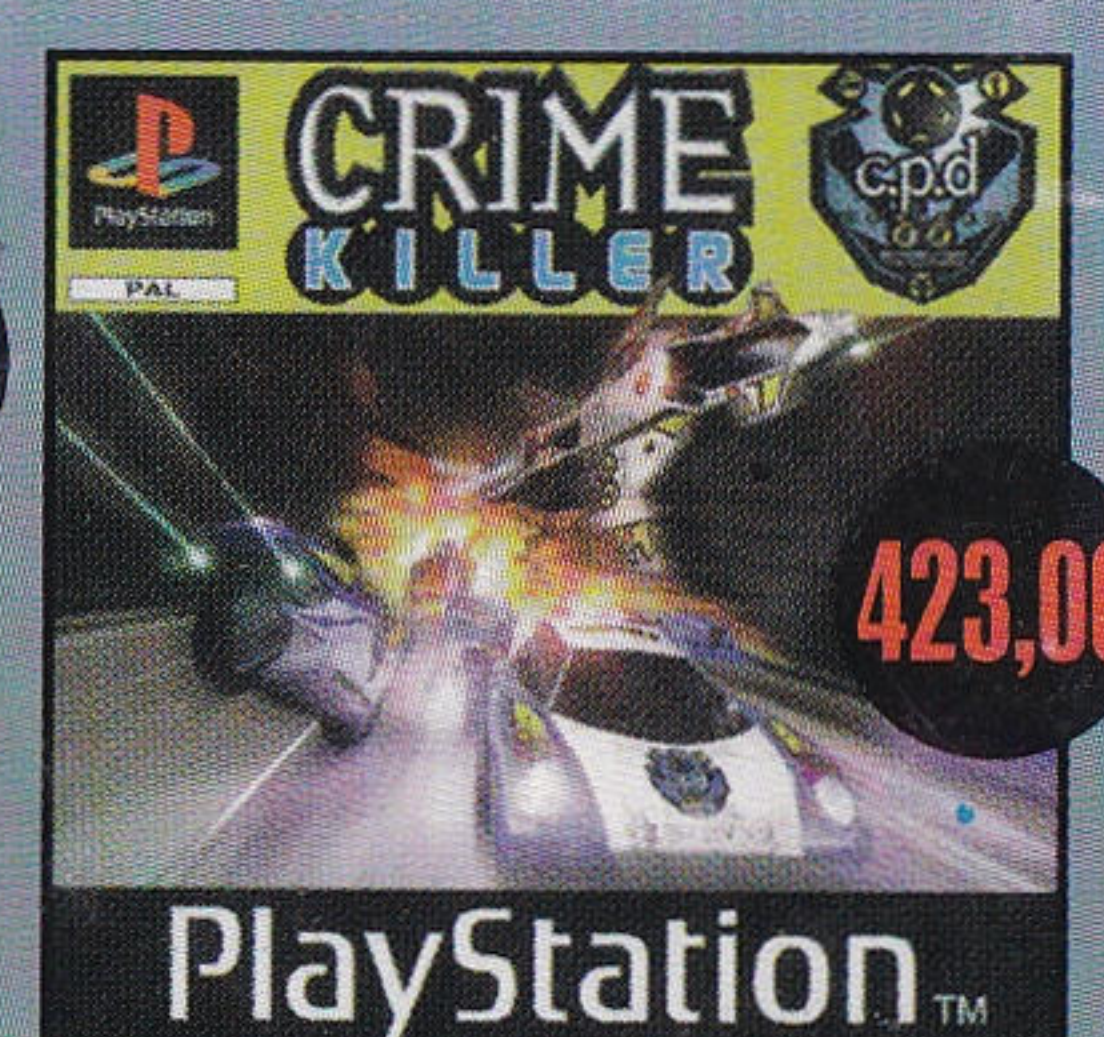
MASTERS OF TERAS KASI

494,00



NEED FOR SPEED 3

499,00



CRIME KILLER

423,00

10%

SPECIJALNI LJETNI POPUST:

na sve Playstation CD-e od 01.08. do 15.09.1998. u svim dućanima Algoritma.

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža 01/457 31 28